SEGA SERVICE

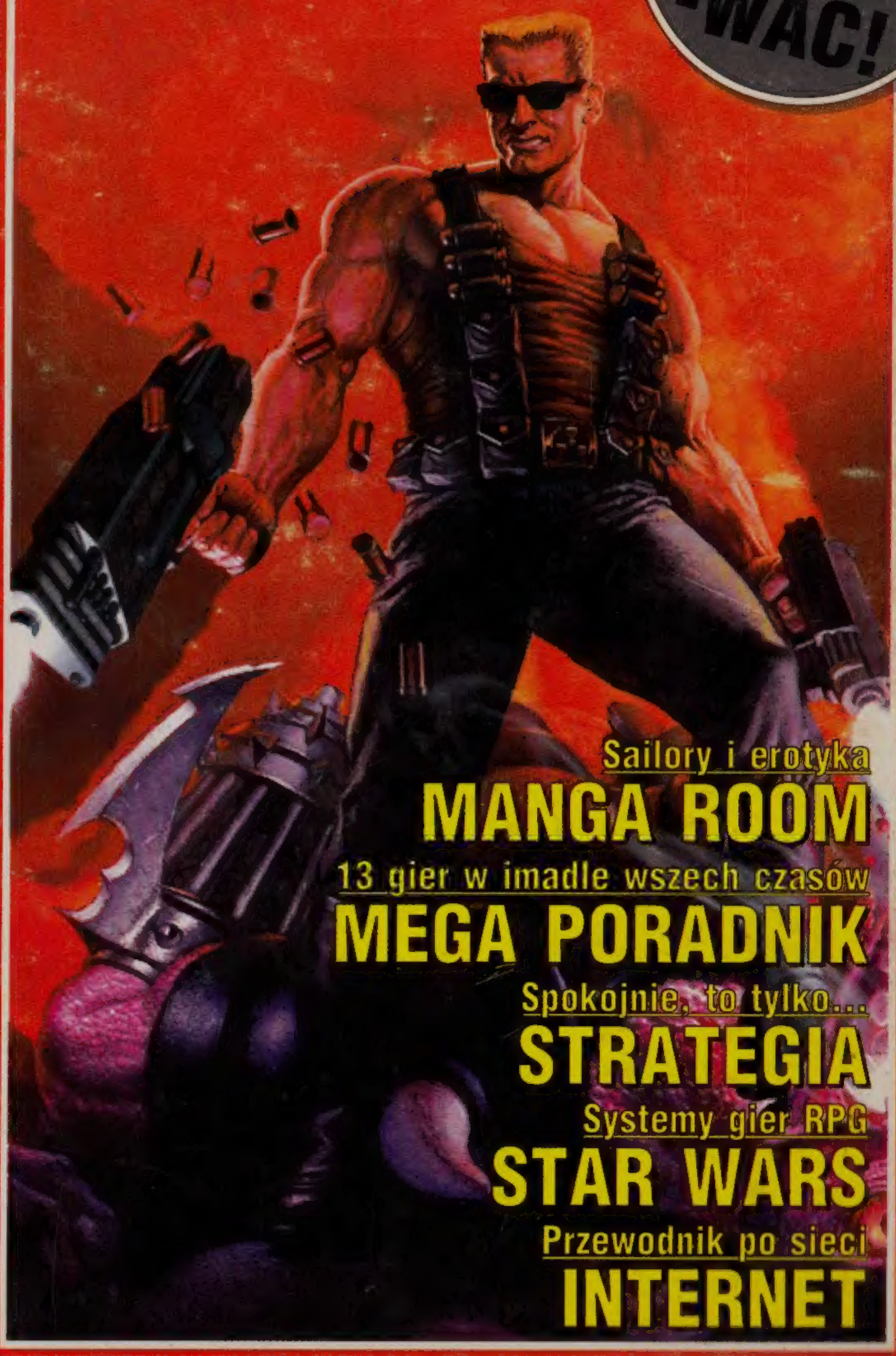
NUMERY 43-52

ISBN 83-905481-1-8

352 STRONY
ZAWIERA ORYGINALNY MATERIAŁ

NIE ZDRAPY -WAĆ!

Kompendium



Sailory i erotyka
MANGA ROOM
13 gier w imadle wszech czasów
MEGA PORADNIK
Spokojnie, to tylko...
STRATEGIA
Systemy gier RPG
STAR WARS
Przewodnik po sieci
INTERNET

SCAN VANGIS 2012 FOR WWW.RETROREADERS.MAKII.PL

Z SERII

KOMPENDIUM WIEDZY

Materiały do książki przygotowała grupa osób związanych z redakcją SECRET SERVICE na specjalne zamówienie wydawnictwa ProScript, wykorzystano również niektóre materiały publikowane w miesięczniku SECRET SERVICE w numerach od 43 do 52.

Przygotował zespół:
Łukasz Bura, Aleksandra Cwalina, Andrzej Cwalina, Rafał Frąckiewicz, Rafał Gałecki, Michał Gołębiowski, Dominik Kruk, Leszek M. Kujawski, Agnieszka Lech, Krzysztof Łesyk, Maciej Michalski, Mateusz Ożyński, Krzysztof Papliński, Dominik Stan, Przemysław Szynkora, Bogdan Wiciński

Współpracownicy:
Tomasz Cieślakowski, Michał Cieślakowski, Krzysztof Marcinkiewicz, Dariusz Pietrzak, Jarosław Rafa, Tomasz Rytter, Łukasz Wites

Autorzy rysunków: *Paweł Błaszczak, Jadwiga Bardyszewska, Paweł Brzozowski, Kacper Grochowski, Marcin Jędrzejek, Dawid Kasperski, Anna Kopycińska, Michał Kusinowicz, Piotr Loska, Maciej Michalski, Mateusz Ożóg, Tomasz Oskwarek, Bartosz Ostrowski, Tomasz Wełna, Michał Zacharzewski, fanki z klubów Moonies i The Moonies oraz kilku bezimiennych*

Redaktorzy:
Aleksandra Cwalina
Rafał Gałecki
Maciej Michalski

Redaktor prowadzący:
Marcin Przasnyski

Grafika i projekt okładki:
Waldemar Nowak

Fotoskład:
STUDIO ProScript

Druk:
Zakład Poligraficzno-Wydawniczy WEDA
01-493 Warszawa, ul. Andyjska 24

Wydawca:
ProScript Sp. z o.o.
00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

Wydanie I
SCAN VANGIS 2012 FOR WWW.RETROREADERS.MAKII.PL
Warszawa 1998
© 1998 by ProScript

ISBN 83-905481-0-8

Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i są ich prawowitą własnością, a użyte zostały w niniejszej publikacji wyłącznie w celach informacyjnych lub prześmiewczych.

SPIS TREŚCI

WSTĘP 5

W CO SIĘ BAWIĆ? 7

SAVEGAMER 11

MANGA ROOM

- Sailor Moon – prawdziwa historia 27
- Sztab Generalny, czyli wywiad z Sailor Stars 33
- Wiesz, że oglądasz zbyt wiele Sailor Moon 40
- Cutey Honey – życie w trzech aktach 43
- Tiule i koronki – erotyka w anime i manga 47
- Chwila na kanale #animepl 55

SPOKOJNIE, TO TYLKO STRATEGIA 59

PORADNIKI – FAQ

- BETRAYAL IN ANTARA 70
- CONSTRUCTOR 82
- DIABLO 88
- DUNGEON KEEPER 108
- ECSTATICA 2 119
- FALLOUT 125
- FIFA '96/'97 135
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 154
- HEXEN 2 177
- PRIVATEER 2 188
- SHADOWS OVER RIVA 194
- TOMB RAIDER 205
- X-COM 3: APOCALYPSE 220

GRY RPG W ŚWIECIE STAR WARS 243

BRUCE WILLIS – WYWIAD 261

INFERNO 265

K'HAMARU – RYCERZE SPRAWIEDLIWOŚCI 268

PORANNY AUTOBUS 272

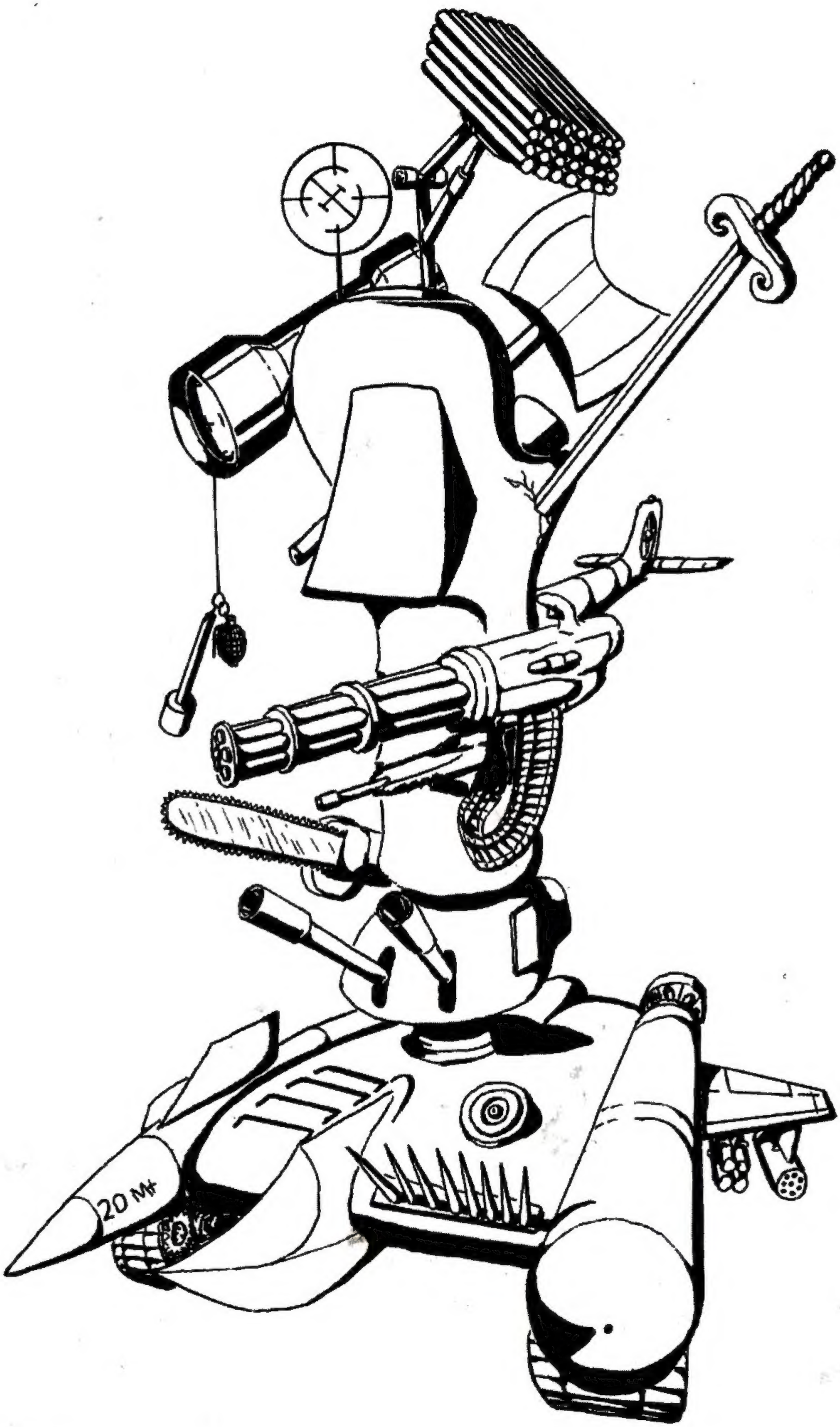
NIKT NIE LUBI TRUDNYCH ROZWIĄZAŃ 276

WSZYSCY JESTEŚMY OBCY 278

GRY SIECIOWE 305

INTERNET DLA WSZYSTKICH 309

INDEKS NUMERÓW SECRET SERVICE 01-52 331



rys. Mateusz Ożóg

Drodzy Czytelnicy,

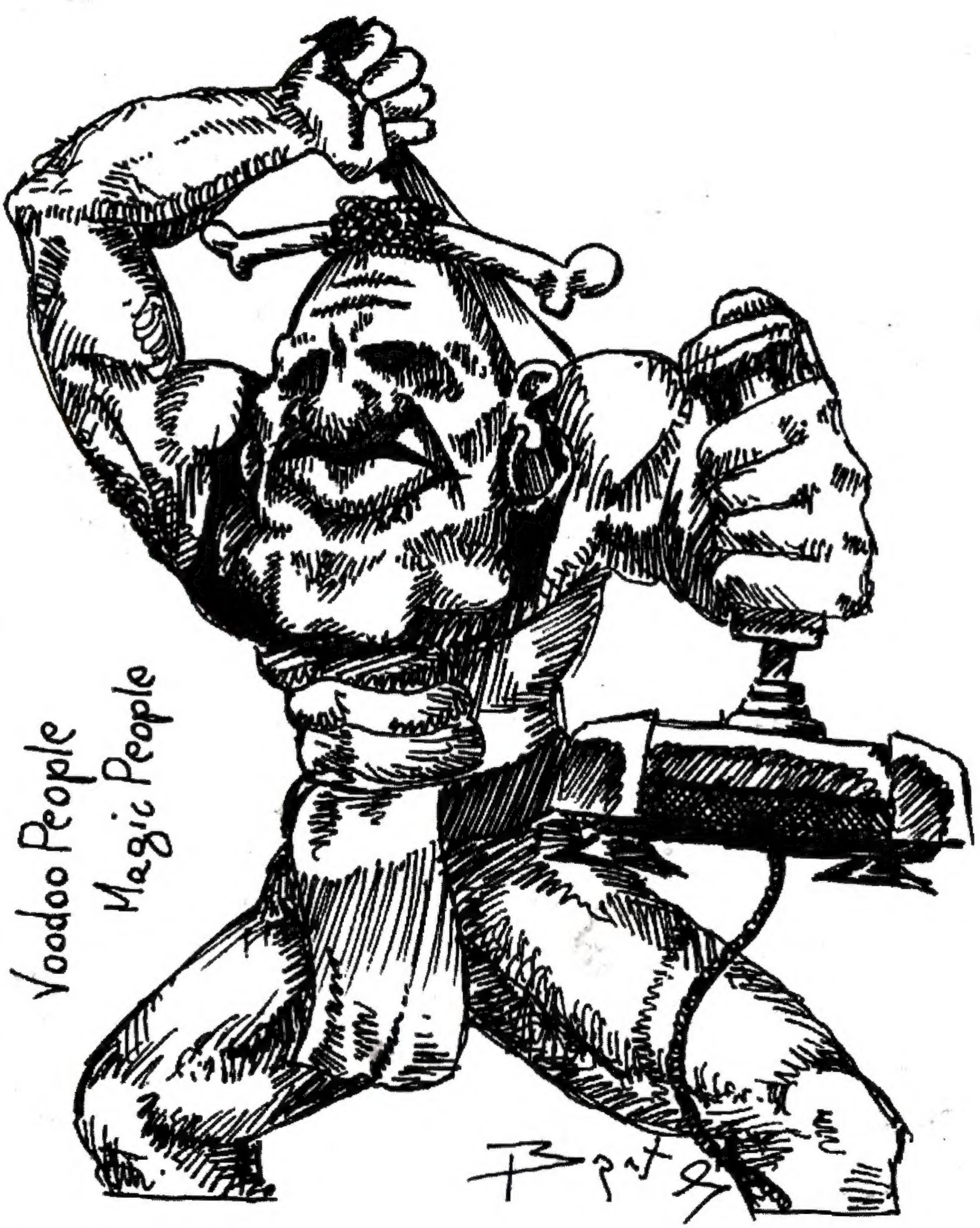
Zaczął się kolejny rok i oto przekazujemy Wam kolejne KOMPENDIUM, tym razem oznaczone numerem 3. W rodzinie SECRET SERVICE dzieje się bardzo dużo, zarówno w przestrzeni rzeczywistej (nowe tytuły, śluby, dzieci itp.) jak i wirtualnej (gry, gry i jeszcze raz gry). Owocem minionego roku 1997 są dwa nowe pisma: Animegaido poświęcone japońskiej animacji i kulturze obrazkowej oraz NEO, poświęcone wyłącznie konsolom i grom konsolowym. Jednocześnie sam SECRET SERVICE, przekroczył 100 stron objętości, osiągając w gwiazdkowym numerze zawrotną liczbę 124! Pod sam koniec roku ukazała się natomiast firmowana przez nas gra ALONE IN THE DARK w komplecie z komiksem, zaś parę miesięcy wcześniej – drugie wydanie pierwszego historycznego KOMPENDIUM, uzupełnione i rozszerzone o poradnik Internetowy.

Nowy rok zaczynamy więc nowym KOMPENDIUM. A w nim tym razem znacznie więcej materiału tekstowego, niż dawniej! Nasi autorzy postawili na słowo pisane i wyprodukowali przede wszystkim gigantyczne megaimadło, czyli obszerne poradniki do trzynastu głośnych gier minionego roku. Są wśrod nich m.in. DIABLO, DUNGEON KEEPER, X-COM 3, HEROES OF MIGHT & MAGIC 2, HEXEN 2 i wiele innych. Po wypluciu prawie dwustu stron z tabelkami i opisami, najbardziej płodni z naszych pisarzy rozwinęli natomiast swe talenty literackie – i tak powstało pięć opowiadań, o bardzo przekrojowej wprawdzie tematyce, ale w pośredni sposób związanych z klimatem i nastrojem oddawanym w grach komputerowych. Z czysto growych akcentów mamy oczywiście SAVEGAMER, może już nie tak obszerny jak dawniej, ale zawsze na czasie, oraz wstęp do zagadnienia gier sieciowych – zarówno rozgrywanych na sieci lokalnej, jak i na Internecie. Specjalnie dla Internautów nasz redakcyjny specjalista przygotował też przewodnik po sieci, traktujący o poważnych i „trudnych" sprawach, ale napisany przyswajalnym językiem.

Na koniec wstępu pozostawiłem temat, który w KOMPENDIUM znajduje się na początku, mianowicie MANGA ROOM. Jest to tym razem zbiór bardzo unikatowych i atrakcyjnych opracowań na popularne w animowo/mangowym środowisku tematy. Przeczytacie tam o błędach w tłumaczeniach anime na polski, dowiecie się więcej o każdej z wojowniczek Sailor Stars, zapoznacie z postacią Cutey Honey i filmami o niej, by wreszcie zanurzyć się w erotyczną warstwę anime i mangi... Są też zdjęcia!!! Wiemy, że nasze teksty mangowe cieszą się dużym powodzeniem i że korzystają z nich wszyscy. Zapraszamy więc do współpracy młode talenty, pozdrawiając przy okazji weteranów.

Niniejszym składam podziękowania wszystkim, którzy przyczynili się do powstania niniejszej książki – autorom, redaktorom, rysownikom, operatorom fotoskładu, naświetlarek oraz drukarzom. Czytelnikom zaś życzę, by KOMPENDIUM 3 służyło im jak najlepiej i jak nadłużej – i do zobaczenia w części czwartej.

Marcin Przasnyski
redaktor naczelny SECRET SERVICE



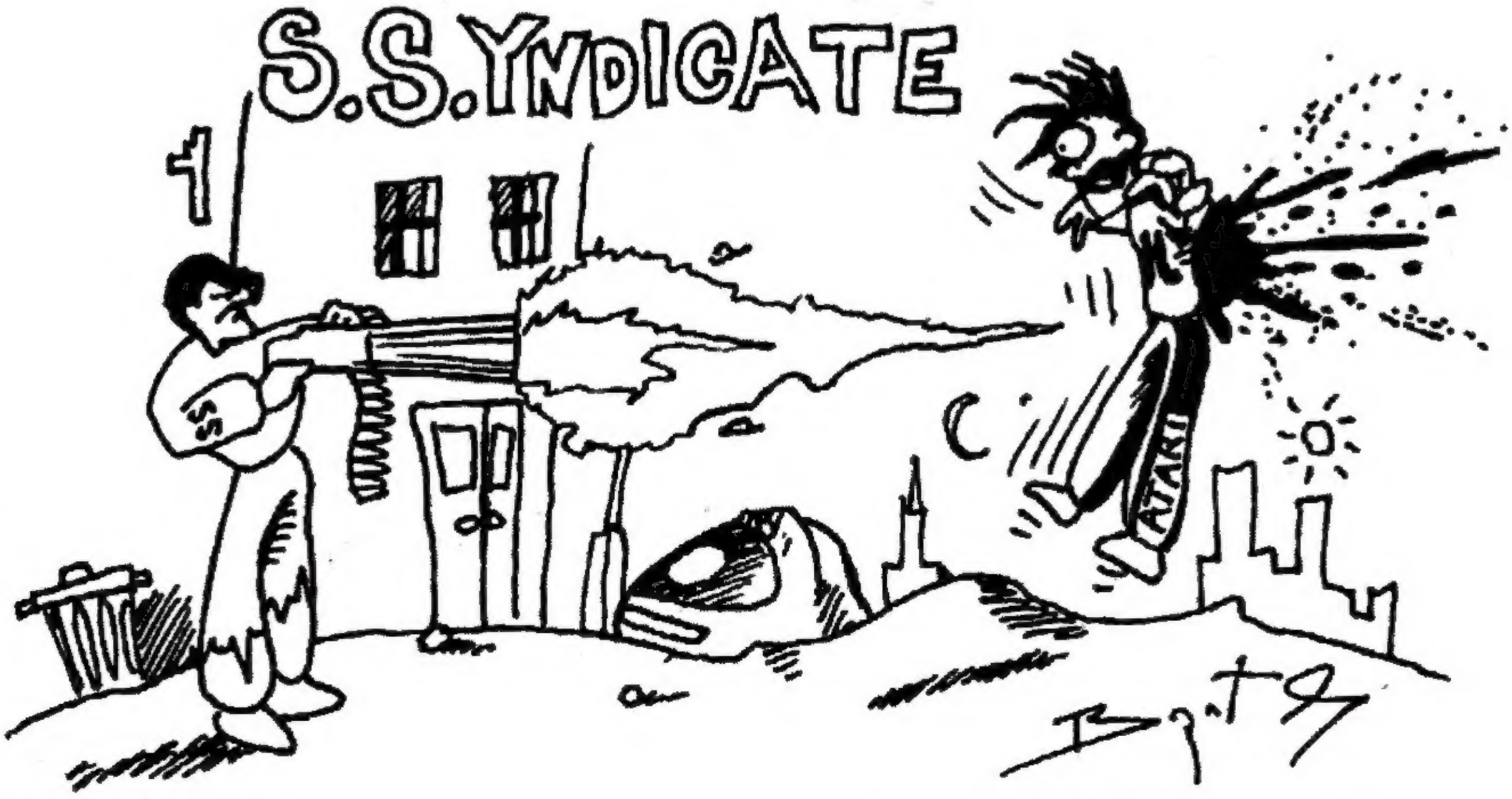
rys. Bartosz Ostrowski

W CO SIĘ BAWIĆ?

Rok 1997 diametralnie zmienił spojrzenie na gry. Ukazało się znacznie mniej tytułów niż w roku poprzednim, zaś średni poziom wydawanych produktów był o wiele wyższy. Można też śmiało stwierdzić, że do głosu zaczęli wreszcie dochodzić konsumenci, czyli gracze, manifestując swe preferencje w oczywisty sposób: hurtowym wykupywaniem jednych tytułów i zupełnym ingnorowaniem innych. Dzieje się tak oczywiście zawsze, ale w 1997 roku świadomość graczy osiągnęła na tyle wysoki poziom, by krytycznie patrzeć na slogany reklamowe i przede wszystkim wiedzieć, jakiego rodzaju usługi rozrywkowej oczekują od gier.

Śmigając wzrokiem po niepotrzebnym już kalendarzu z liczbą 1997, przypominają się wydarzenia i tytuły, przez które nie mogliśmy spać – czy to grając do upadłego, czy przygotowując opis, by zdołał zmieścić się do najnowszego numeru. Rok zaczął się wyśmienicie – wydaniem „obsuniętego" z poprzedniej Gwiazdki DIABLO. Przez pierwszy kwartał dominowały jeszcze dwa tytuły: RED ALERT i TOMB RAIDER. Ta trójca była w stanie przyćmić wszystko – kosiła konkurencję równo, tak że pod nóż dostało się wiele niezłych tytułów, głównie wydawane z rozpędu przygodówki TOONSTRUCK, BROKEN SWORD, DISCWORLD 2, PHANTASMAGORIA 2. Potem szum nieco przycichł, proporcje się wyrównały i świat formalnie entuzjazmował się kolejnymi zadatkami na hity: MDK, MAGIC THE GATHERING, ECSTATICA 2.

Już w początkach maja zaczęło być widoczne „przyspieszanie tempa", które zwykle obserwuje się od września. VIRGIN zaczął jednak atakować swą żelazną i zabójczą dla konkurencji serią firm LUCASARTS i WESTWOOD. Maj i czerwiec upłynął pod znakiem X-WING VS TIE FIGHTER, ze wsparciem OUTLAWS. Reszta firm po prostu nie była w stanie konkurować, ale wydawać musieli (zaś my pisać). I już za moment prawie byliśmy we wrześniu, po normalnej w tej branży przerwie wakacyjnej. Uderzył więc m.in. RESIDENT EVIL na PC (formalnie, bo konwersja wyszła nienajlepiej) i wtedy EA odpowiedziało, zmuszając BULLFROG do ukończenia projektu projektów – DUNGEON KEEPER (gra gotowa była przed wakacjami). VIRGIN



rys. Bartosz Ostrowski

był jednak na to przygotowany – jak z rękawa wyskoczył LANDS OF LORE 2, a zaraz po nim JEDI KNIGHT. Trzeba oczywiście wspomnieć jeszcze gry takie jak INCUBATION, MYTH, TUROK, TOTAL ANNIHILATION, DARK EARTH, X-COM APOCALYPSE – wszystkie dobre i wszystkie uznane, ale światła reflektorów nieubłaganie skierowane były na bonzów tego rynku. A ci nie próżnowali i jeszcze w listopadzie z VIRGIN wystrzeliły CURSE OF MONKEY ISLAND i BLADE RUNNER, zaś na początek grudnia wycelowana była riposta EA: FIFA'97, LONGBOW 2 i WING COMMANDER: PROPHECY. Jedyny rywal mogący im dorównać to TOMB RAIDER 2, który już wiadomo, że sprzedał się obłędnie, mimo zróżnicowanych, a nawet niskich ocen w prasie. Koniec roku był więc pojedynkiem gigantów i to gigantów mocno stojących na nogach. Na arenę nawet nie próbował wskoczyć BRODERBUND z RIVEN: THE SEQUEL TO MYST, daleko też do tego innym, nawet dobrym grom EIDOSU (JOINT STRIKE FIGHTER) o złych nie wspominając (CONQUEST EARTH). Bardzo dobrze przygotowana firma GT INTERACTIVE, mimo mocnych tytułów (MK TRILOGY, ODDWORLD, TOTAL ANNIHILATION) także ukryła się w cieniu.

Rok mamy już za sobą i w perspektywie odrobinę spokoju. Dzięki niemu będzie można dłużej pograć w wybrane gierki, bo na co dzień, gdy co tydzień mamy kolejną wyliczankę nowości, nie sposób zatrzymać się przy żadnym konkretnym tytule dłużej, niż wymagają tego nasze normy recenzenckie. Mamy nadzieję, że i mam będzie pozytywnie służyć kontemplacja gwiazdkowych żniw, które są po prostu wspaniałe. I oby tak było zawsze!

Bu$ine$$ a$ u$ual, czyli wyniki sprzedaży

Są dobre gry, są świetne gry i są gry, które dobrze się sprzedają. Ale nie można postawić między nimi znaku równości. To oczywiste, że słaba gra nie będzie się dobrze sprzedawać. Ale nie jest zagwarantowane, że dobra gra będzie się dobrze sprzedawać. Stąd wniosek, że jeśli gra dobrze się sprzedaje, to jeszcze nie świadczy o jej klasie. Po tym misz-maszu informacyjnym popatrzcie na poniższe wyniki, zestawione wybiórczo z danych za 1997 r. na koniec grudnia:

1. RIVEN – ponad milion kopii (gra ukazała się w listopadzie)
2. MYST – ponad sześć milionów kopii od debiutu w 1995 r.
3. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98 – brak sumy ogólnej; nowa wersja ok. 1 mln kopii
4. JEDI KNIGHT – nieco poniżej miliona
5. DEER HUNTER – tytuł w Europie nieznany, sprzedaż w samych Stanach ok. 800.000 kopii
6. AGE OF EMPIRES – sprzedane ponad 500.000 kopii
7. TOMB RAIDER 2 – wersja na PC ponad 500.000 kopii, na PSX ponad 1.5 mln
8. STAR WARS MONOPOLY – nieco poniżej 0.5 mln
9. RED ALERT: AFTERMATH – ponad 400.000 kopii
10. NASCAR RACING 2 – również ponad 400.000 kopii w 1997 r.

(źródło: PC Data, USA)

I jeszcze jedna, bardzo ważna uwaga: sprzedaż ciągle trwa i za parę miesięcy powyższa lista może wyglądać inaczej, chociaż przegrupowania mogą raczej dotyczyć drugiej połówki.

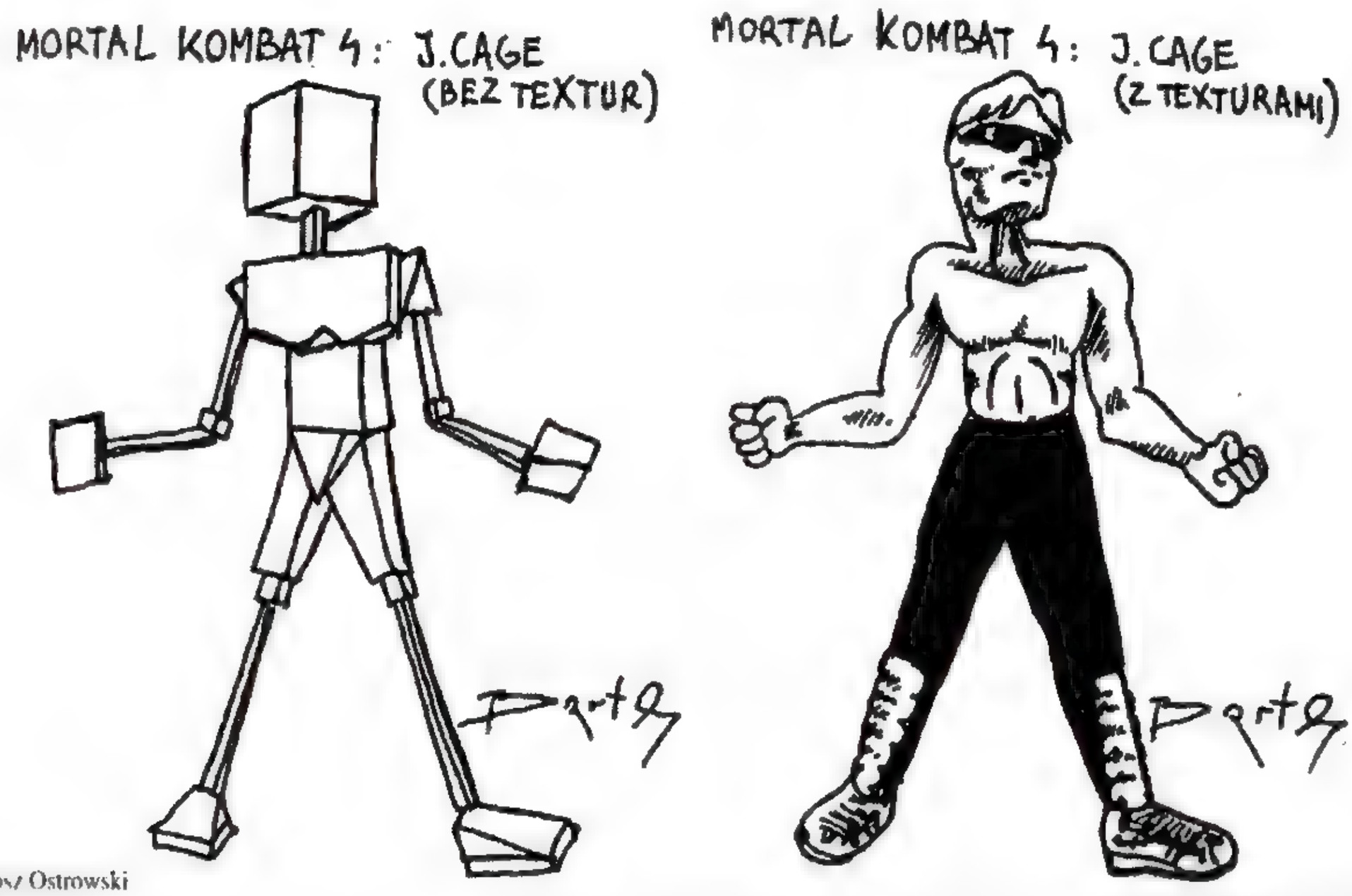
Najważniejsze trendy roku 1997

– **Akcelerator poproszę**. Odkąd wszystkie niemal gry pracują w trójwymiarowym środowisku, niemożliwością stało się granie na sprzęcie bez akceleratora 3Dfx. Karta ta, oprócz realizowania funkcji 3D, oferuje również sprzętowe efekty mgły, wody, przezroczystości, rozmywania tekstur itp. W praktyce zestaw Pentium 100 + 3Dfx lepiej nadaje się do grania niż „gołe" Pentium 233 MMX.
– **DOS? Nie pamiętam**. Klamka zapadła, kropka nad „i" postawiona. Żadna gra nie pracuje pod DOS. Każda gra wymaga Windows'95 z zainstalowanym pakietem DirectX v. 5.0. Technologia Microsoftu niezauważalnie znalazła się w każdym skomputeryzowanym domu.

- **Pieniądz robi gry**. Genialne pomysły już nie wystarczą, programowanie przestało być sztuką, a zapas genialności i odkrywczości w grach już się wyczerpał. Obecnie aby projekt się udał, muszą stać za nim ogromne pieniądze, które przeznaczane są na profesjonalny sprzęt do projektowania trójwymiarowego, systemy motion capture, studio animatorskie, studio dźwiękowe i... ogromny budżet na reklamę w mass-mediach, nie tylko growych.
- **Sam już nie gram.** Jeżeli najpopularniejszą grą sieciową jest QUAKE, to znaczy, że styl grania samotnego kończy się. Wkracza moda na pojedynki grupowe, i nie musi to być zaraz QUAKE. Obecnie niemal każda gra oferuje tryb rozgrywki wieloosobowej, co dzięki Internetowi zbliża ludzi do siebie oraz do gier jako takich. Serwisy sieciowe, płatne i bezpłatne, rozwijają się lawinowo.
- **Spokojnie, już jest nowy patch**. Błędy na błędach, niedoróbki na niedociągnięciach. Pośpiech i niechlujstwo, a także oporna materia kodu komputerowego powodują, że na rynek trafiają produkty niedorobione. Nieraz dwa dni po premierze w sklepach, na Internecie jest do ściągnięcia poprawka. Przywiązujemy to tego bardzo wiele uwagi, regularnie zamieszczając na SS CD wszystkie ukazujące się patche.
- **Stare jest dobre.** Dawniej mawiało się, że wraz z upowszechnieniem techniki FMV (filmy z żywymi aktorami) dawny styl rysowanych gier odejdzie do lamusa. Okazało się to jednak prognozą zupełnie chybioną. Jednak zwolennicy nowoczesności nadal twierdzili, że nie ma powrotu do stylu dawnych hitów. Tymczasem sukcesy gier ODDWORLD (platformówka idealnie przypominająca FLASHBACK) oraz GRAND THEFT AUTO (zręcznościówka autorów słynnych LEMMINGS) korzystają garściami z tego, w co grało się dawno temu i świetnie wypadają w „nowych" czasach.

Prognoza na rok 1998

Najgorzej jest być prorokiem, ale skoro zabrnęliśmy tak daleko, to wypada to dokończyć. Co się będzie działo w roku 1998, jest pod pewnym względem oczywiste. Można spodziewać się sequeli (dalszych części) najpewniejszych hitów. Będzie więc na mur TOMB RAIDER 3, potwierdzono już wydanie NEED FOR SPEED 3, na pewno ujrzymy kontynuację RED ALERT. Gry takie jak POPULOUS 3 i PRIVATEER 3 są oczywistością. Dawno ogłoszono powstawanie DIABLO 2 i MIGHT&MAGIC 6. Zasugerowano także możliwość przygotowania czwartej części MONKEY ISLAND. Pytanie tylko, czy wszystkie te gry zdążą się ukazać przed Gwiazdką'98.



rys. Bartosz Ostrowski

Jednak niezależnie od tego wiadomo już, że rok 1998 będzie rokiem największego boomu w przemyśle growym na świecie. Producenci spodziewają się ogromnych nakładów, gracze spodziewają się wybitnych gier. Być może spadną także ceny. Na pewno niemałą uwagę przywiązuje się do Internetu i gier on-line. Nie tylko dlatego, że jest to nowość i jako taka budzi wiele emocji, ale przede wszystkim dlatego, że gracz on-line regularnie i machinalnie płaci za swoją rozrywkę, korzystając z łączy Internetowych oraz uiszczając opłaty za dostęp do serwisów on-line.

Mimo obezwładniającej ekspansji konsol, które prześcignęły PeCety pod każdym względem, nie musimy się obawiać zniknięcia gier stricte komputerowych. Jak świat światem, PeCety będą stały w biurach, w szkołach oraz w domach, bo nikt nie wyobraża sobie pracy, edukacji, Internetu czy multimediów bez komputera. A gry, to tak tylko, po cichutku, w wolnej chwili... prawda?

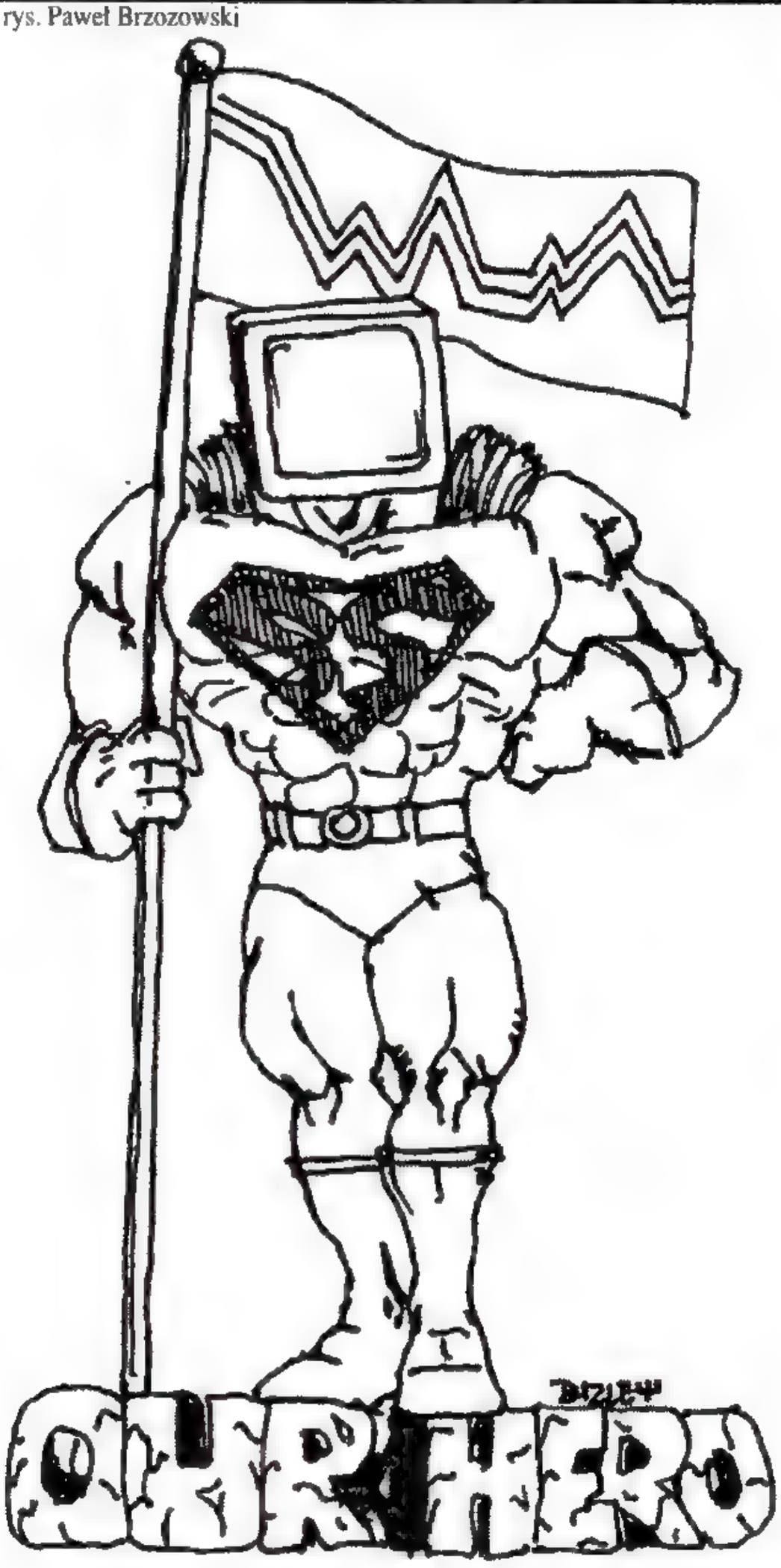
rys. Mateusz Ozóg

SAVEGAMER

Andrzej Cwalina

Zaglądanie „od kuchni" do plików zawierających nagrane stany gry propagujemy od bardzo dawna. Jest to najprostszy, dostępny dla praktycznie każdego użytkownika, sposób na poprawienie swoich statystyk w trudnych grach, a przy tym sposób całkowicie legalny. Po kilku kursach prowadzonych na łamach SECRET SERVICE oraz KOMPENDIUM 1 i 2 szał na poprawki trochę zelżał – być może wszyscy się odpowiednio wyszkolili i naszej pomocy nie potrzebują. W każdym razie, tradycyjnie publikujemy zbiór nowszych i starszych poprawek z ostatnich miesięcy.

rys. Paweł Brzozowski



FEARS (Amiga)

Zmiany wprowadzamy przy pomocy programu File Master, opcja Disk Edit. SG są nagrywane na 10 sektor dysku. Każdy SG zajmuje zawsze pierwsze 45 bajtów danego bloku. GAME01 – blok 220, GAME02 – blok 221, ... , GAME11 – blok 230. Przesunięcie jest liczone od początku bloku.

przesunięcie	znaczenie
0Dh	życie (wpisujemy FFh)
0Fh	strzelba (wpisujemy 01h)
11h	mini działo (wpisujemy 01h)
13h	wyrzutnia rakiet (wpisujemy 01h)
15h	pistolet plazmowy (wpisujemy 01h)
17h	piła tarczowa (wpisujemy 01h)
19h	amunicja do strzelby i mini działa (wpisujemy 63h)
1Bh	rakiety (wpisujemy 63h)
1Dh	pociski plazmowe (wpisujemy 63h)
1Fh	numer poziomu pomniejszony o 1 (poziom 1–00h, 2–01h...)

Andrzej Litwin, Szczygłowice

BLOOD BOWL (PC)

Grzebiemy w pliku 000x.LGE. Gotówka zajmuje 3 bajty i zapisana jest pod offsetami:

Drużyna	Offset
CHAMPIONS OF DEATH	22h
DARKSIDE COWBOYS	BAAh
DWARF GIANTS	1732h
ELFHEIM EAGLES	22BAh
GOUGED EYE	2E42h
GREENFIELD GRASSHUGGERS	39CAh
REIKLAND REAVERS	4552h
UNDERWORLD CREEPERS	50dah

Dane zawodników mają następujący format (przesunięcie jest liczone od pierwszej litery imienia zawodnika) i zajmują po 1 bajcie (max. można wpisać 14h):

Przes.Znaczenie
52h MA – ruch zawodnika
54h ST – siła zawodnika
56h AG – podanie piłki
58h AV – łapanie piłki
60h, 62h, 64h, 66h, 68h, 6Ah – kody zdolności/cech specjalnych
00h Brak zdolności/cechy
01h Block
02h Dodge
03h Jump Up
04h Pass
05h Leap
06h Mighty Blow
07h Safe Throw
08h Nerves of Steel
09h Stunty
0Ah Stand Firm
0Bh Thick Skull
0Ch Sure Hands
0Dh Strip Ball
0Eh Tackle
0Fh Guard
10h Frenzy
11h Dirty Player
12h Catch
13h Strong Arm
14h Accurate
15h Sure Feet
16h Regenerate
17h Extra Arm
18h Razor Fange
1Ah Sprint
1Bh Dauntless
1Ch Two Heads
1Dh Prehensile Tail
1Eh Horns
1Fh Claw

T.M.K.K., Gdańsk

rys. Tomasz Wełna

CIVLIZATION 2 (PC)

Stan gry zapisany jest w pliku *.SAV. Jeżli użyjesz CHEAT MENU, a nie chcesz mieć wpisu do Hall of Fame, to wpisz w SG pod offset 14h wartość 00h i o wpisie możesz zapomnieć.

Mariusz Borkowski, Poznań

DUNGEON KEEPER (PC)

Edytujemy plik GAMExxxx.SAV w katalogu SAVE. Pod offset 143FD6h oraz offset 143FDAh wpisujemy FF C9 9A 3Bh – co nam daje 999 999 999 kawałków złota.

ZeroGG, Wrocław

F22 LIGTHNING 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku F22PLYR.SAV.

Offset	Znaczenie
20d	SCORE (3 bajty)
24d	CAMPAIGN
25d	MISSION
28d	KILLS
32d	CRASHES
34d	EJECTIONS
36d	BULLETS HIT (2 bajty)
38d	BULLETS FIRED (2 bajty)
40d	MISSLES HIT
42d	MISSLES FIRED
46d	LANDINGS
50d	JDAMS FIRED
52d	TARGETS DESTROYED

Stopień wojskowy zależy od ilości zdobytych punktów i tak wpisujemy w offset 21d wartości:

MAJOR	00A3h
LIEUTENANT COLONEL	4201h
COLONEL	E101h
BRIGADIER GENERAL	8002h

Jeżeli jesteś w innej niż pierwsza pozycji na liście CONTINUE CAMPAIGN, to do każdej następnej, do każdego podanego offsetu dodaj 66d. Np. jeśli jesteś zapisany jako drugi, to żeby zmienić liczbę rozbić (CRASHES) do offsetu 32d musisz dodać 66d, czyli zmian dokonasz pod offsetem 98d, jeśli na liście jesteś trzeci to dodajesz 132d, jeśli czwarty to 198d itd.

Młody, Kielce

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PC)

Modyfikujemy plik *.GMC (dla kampanii) lub *.GMx (dla scenariuszy). Surowce oraz złoto są zapisane na czterech bajtach pod offsetami:

SCENARIUSZE	
Wood	848d
Mercury	852d

Ore	856d	08h	Champion
Sulfur	860d	09h	Paladin
Crystal	864d	0Ah	Crusader
Gems	868d	0Bh	Goblin
Gold	872d	0Ch	Orc
KAMPANIA		0Dh	Orc Chief
Wood	1175d	0Eh	Wolf
Mercury	1179d	0Fh	Ogre
Ore	1183d	10h	Ogre Lord
Sulfur	1187d	11h	Troll
Crystal	1191d	12h	War Troll
Gems	1195d	13h	Cyclops
Gold	1199d	14h	Sprite
		15h	Dwarf
		16h	Battle Dwarf
		17h	Elf
		18h	Grand Elf
		19h	Druid
		1Ah	Greater Druid
		1Bh	Unicorn
		1Ch	Phoenix
		1Dh	Centaur
		1Eh	Gargoyle
		1Fh	Griffin
		20h	Minotaur
		21h	Minotaur King
		22h	Hydra
		23h	Green Dragon
		24h	Red Dragon
		25h	Black Dragon
		26h	Halfling
		27h	Boar
		28h	Iron Golem
		29h	Steel Golem
		2Ah	Roc
		2Bh	Mage
		2Ch	Archmage
		2Dh	Giant
		2Eh	Titan
		2Fh	Skeleton
		30h	Zombie
		31h	Mutant Zombie
		32h	Mummy

W celu udoskonalenia swoich bohaterów należy odszukać w SG imię herosa (jeżeli pojawia się kilkakrotnie to bierzemy pod uwagę pierwsze pojawienie). Przesunięcie liczone jest od pierwszej litery imienia bohatera.

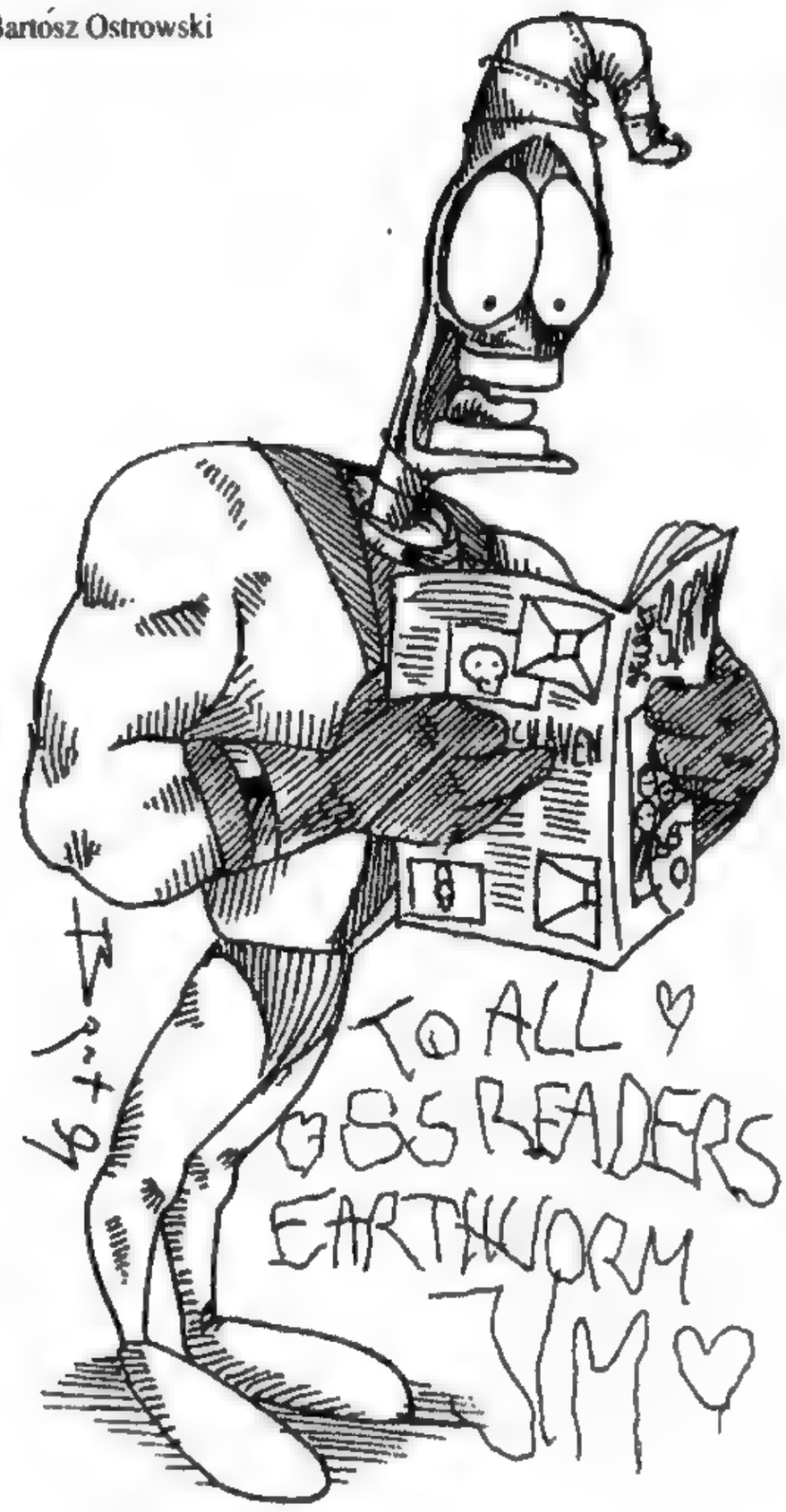
Przesunięcie	Znaczenie
53d	Attack Skill
54d	Defense Skill
55d	Spell Power
56d	Knowledge
91d	1–szy oddział
92d	2–gi oddział
93d	3–ci oddział
94d	4–ty oddział
95d	5–ty oddział
96d	Liczebność 1–go oddziału
98d	Liczebność 2–go oddziału
100d	Liczebność 3–go oddziału
102d	Liczebność 4–go oddziału
104d	Liczebność 5–go oddziału

Typy oddziałów:

00h	Peasant
01h	Archer
02h	Ranger
03h	Pikeman
04h	Veteran Pikeman
05h	Swordsman
06h	Master Swordsman
07h	Cavalry

rys. Tomasz Wełna

rys. Bartósz Ostrowski



33h	Royal Mummy
34h	Vampire
35h	Vampire Lord
36h	Lich
37h	Power Lich
38h	Bone Dragon
39h	Rogue
3Ah	Nomad
3Bh	Ghost
3Ch	Genie
3Dh	Medusa
3Eh	Earth Elemental
3Fh	Air Elemental
40h	Fire Elemental
41h	Water Elemental

Piotr Ryż, Białystok

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PC)

Zmieniamy plik *.GMC (kampania) lub *.GM1 (scenariusz). Oprócz zmian podanych w SS'46 można jeszcze zmienić przedmioty posiadane przez bohaterów. Przesunięcie jest liczone względem pierwszej litery imienia Bohatera.

Przes.	Znaczenie
–10d	Aktualna Moc
43d	Punkty ruchu (2 bajty)
47d	Experience (4 bajty)
134d	Liczba Umiejętności (1 bajt, max. 08h)
203d–216d	Przedmioty

00h Ultimate Book of Knowledge
01h Ultimate Sword of Dominion
02h Ultimate Cloak of Protection
03h Ultimate Wand of Magic
04h Ultimate Shield
05h Ultimate Staff
06h Ultimate Crown
07h Golden Goose
08h Arcane Necklace of Magic
09h Caster's Bracelet of Magic
0Ah Mage's Ring of Power
0Bh Witches Broach of Magic
0Ch Medal of Valor
0Dh Medal of Courage
0Eh Medal of Honor
0Fh Medal of Distinction
10h Fizbin of Misfortune
11h Thunder Mace of Dominion
12h Armored Gauntlets of Protection
13h Defender Helm of Protection
14h Giant Flail of Dominion
15h Ballista
16h Stealth Shield of Protection
17h Dragon Sword of Dominion
18h Power Axe of Dominion
19h Divine Breastplate of Protection
1Ah Minor Scroll of Knowledge
1Bh Major Scroll of Knowledge
1Ch Superior Scroll of Knowledge
1Dh Foremost Scroll of Knowledge
1Eh Endless Sack

rys. Bartosz Ostrowski

1Fh Endless Bag
20h Endless Purse
21h Nomads Boots of Mobility
22h Traveler's Boots of Mobility
23h Rabbit's Foot
24h Golden Norses Noe
25h Gambler's Lucky Coin
26h Four Leaf Clouver
27h True Compass of Mobility
28h Sailors' Astrolabe of Mobility
29h Evil Eye
2Ah Enchanted Hourglass
2Bh Gold Watch
2Ch Scull Cap
2Dh Ice Cloak
2Eh Fire Cloak
2Fh Lightning Helm
30h Evercold Icicle
31h Everhot Lava Rock
32h Lightning Rod
33h Snake Ring
34h Ankh
35h Book of Elements
36h Elemental Ring
37h Holy Pedant
38h Pedant of Free Will
39h Pedant of Life
3Ah Serenity Pedant
3Bh Seeing–Eye Pedant
3Ch Kinetic Pedant
3Dh Pedant of Death
3Eh Wand of Neagtion
3Fh Golden Bow
40h Telescope
41h Statesman's Quill
42h Wizard's Hat
43h Power Ring
44h Ammo Cart
45h Tax Lien
46h Hideous Mask
47h Endless Pouch of Sulfur
48h Endless Vial of Mercury
49h Endless Pouch of Gems
4Ah Endless Cord of Wood
4Bh Endless Cart of Ore
4Ch Endless Pouch of Crystal
4Dh Spiked Helm
4Eh Spiked Shield
4Fh White Pearl
50h Black Pearl
51h Spell Book

Ponadto wpisanie 01h pod przesunięcia 138d–202d daje wszystkie czary.

Umiejętności bohatera zapisane są na dwóch bajtach. Pierwszy (przesunięcia 106d– 119d) informuje o zaawansowaniu (01h – Basic, 02h – Advanced, 03h – Expert), a drugi (przesunięcia 120d–133d) o miejscu umiejętności na liście. Uwaga! Bohater może mieć co najwyżej 8 umiejętności. Kolejność umiejętności: Pathfinding (106d, 120d), Archery (107d, 121d), Logistics, Scouting, Diplomacy, Navigation, Leadership, Wisdom, Mysticism, Luck, Ballistics, Eagle Eye, Necromancy, Estates (119d, 133d).

Paweł Macierzyński, Pyskowice

rys. Tomasz Wełna

rys. Paweł Błaszczak

MASTER OF MAGIC (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.GAM. Mana i złoto są zapisane pod offsetami:

Znaczenie	Offset
Mana (2 bajty)	0C44h
Złoto (2 bajty)	0D3Eh

Dane maga, czyli twoje są zapisane pod następującymi offsetami:

Imię (20 znaków)	09E9h

Księgi maga (suma wszystkich wartości nie może przekroczyć 11d):

0A42h – Natural
0A44h – Sorcery
0A46h – Chaos
0A48h – Life
0A4Ah – Death

Retorty maga (wstawić wartość 01h):

0A4Ch – Alchemy
0A4Dh – Warlord
0A4Eh – Chaos Mastery
0A4Fh – Nature Mastery
0A50h – Sorcery Mastery
0A51h – Infernal Power
0A52h – Divine Power
0A53h – Sage Master
0A54h – Chaneller
0A55h – Myrran
0A56h – Archmage
0A57h – Mana Focusing
0A58h – Node Mastery
0A59h – Famous
0A5Ah – Runemaster
0A5Bh – Conjurer
0A5Ch – Charimatic
0A5Dh – Artificer

Dane miasta zajmują po 114 bajtów. Przesunięcie jest liczone od pierwszej litery nazwy.

Znaczenie	Przesunięcie
Nazwa miasta (14 znaków)	00h
Rasa 0Eh	

00h – Barbarian
01h – Beastmen
02h – Dark Elf
03h – Draconian
04h – Dwarven
05h – Gnoll
06h – Halfling
07h – High Elf
08h – High Men
09h – Klackon
0Ah – Lizardman
0Bh – Nomad
0Ch – Orc
0Dh – Troll

Położenie X miasta	0Fh (wartości 00h – 3Bh)
Położenie Y miasta	10h (wartości 00h – 27h)
Wymiar 11h	

00h – Arcanus
01h – Myrror

Przynależność miasta	12h
	00h – Twoje
pozostałe wartości	– kogoś innego
Status miasta	13h
	00h – Outpost
	01h – Hamlet
	02h – Village
	03h – Town
	04h – City
	05h – Capital
Liczba domków	18h

(00h – 0Ah) (tylko dla miast typu Outpost!)

Każdy budynek w rekordzie miasta ma swój własny bajt. Dostępne wartości to FFh – budynek nie istnieje, 01h – budynek istnieje, 00h – budynek istnieje, lecz nie jest widoczny. Wartość 00h ma szczególne znaczenie, gdyż panorama miasta jest za mała, aby pomieścić wszystkie budowle. Toteż budynki pokrywające się mają wartość 00h, np. Shrine – 00h, Temple – 00h, Parthenon – 00h i dopiero Cathedral – 01h. Po sprzedaniu Cathedral Parthenon otrzymuje wartość 01h i jest widoczny. W nawiasach wartości jakie ustawił komputer dla rasy Dark Elf.

Budowla	Offset
Barracks	22h (00h)
Armory	23h (01h)
Fighers Guild	24h (00h)
Armorers Guild	25h (00h)
War College	26h (01h)
Smithy	27h (01h)
Stables	28h (00h)
Animists Guild	29h (01h)
Fantastic Stable	2Ah (01h)
Ship Wrights Guild	2Bh (00h)
Ship Yard	2Ch (00h)
Maritime Guild	2Dh (01h)
Sawmill	2Eh (01h)
Library	2Fh (00h)
Sages Guild	30h (01h)
Oracle	31h (01h)
Alchemists	32h (00h)
University	33h (01h)
Wizards Guild	34h (01h)
Shrine	35h (00h)
Temple	36h (00h)
Parthenon	37h (00h)
Cathedral	38h (01h)
Marketplace	39h (00h)
Bank	3Ah (00h)
Merchants Guild	3Bh (01h)
Granary	3Ch (00h)
Farmers Market	3Dh (01h)
Foresters Guild	3Eh (01h)
Builders Hall	3Fh (01h)
Mechanicians Guild	40h (01h)
Miners Guild	41h (01h)
City Walls	42h (01h)

rys. Bartosz Ostrowski

Ciekawostką jest, że są traktowane jak budynki Trade Goods (offset 20h) i Housing (offset 21h). Pod tymi offsetami zawsze jest wpisana wartość FFh, ale ciekawscy mogą wpisać 00h lub 01h.

Następnie czary miejskie. Przynależność rzuconego uroku zależy od wstawionej wartości (Twoje są 01).

43h – Wall of Fire
44h – Chaos Rift
45h – Dark Rituals
46h – Evil Presence
47h – Cursed Lands
48h – Pestilence
49h – Cloud of Shadow
4Ah – Famine
4Bh – Flying Fortress
4Ch – Nature Ward
4Dh – Sorcery Ward
4Eh – Chaos Ward
4Fh – Life Ward
50h – Death Ward
51h – Nature's Eye
52h – Earth Gate
53h – Stream of Life
54h – Gaia's Blessing
55h – Inspirations
56h – Prosperity
57h – Astral Gate
58h – Heavenly Light
59h – Consecration
5Ah – Wall of Darkness
5Bh – Altar of Battle
5Ch – Nightshade

rys. Tomasz Oskwarek

Uwagi:

– w opcji Custom na początku gry nie wybieraj retort, tylko same księgi;

– retorty dopiszesz sobie później (można wpisać wszystkie)

– dzięki zmianom, niektóre rasy mogą otrzymać normalnie niedostępne budynki

– możesz mieć tylko 12 rodzajów wojsk, toteż po dopisaniu wszystkich budynków ostatnie wojska nie będą widoczne; sprzedaj trochę budynków tworzących
jakieś wojska
– miasta możesz stawiać na wodzie, na nodach, na innych miastach...

Zrzędix, Kobyłka

MEGARACE 2 (PC)

Zmieniamy plik GAME.SAV w katalogu \TEXTE. Odnajdujemy w pliku nazwę pod jaką nagraliśmy SG i od pierwszej litery nazwy liczymy przesunięcie.

Przesunięcie	Znaczenie
36d	pieniądze (wpisujemy 70FFFFh)
184d	1–sza wyrzutnia
188d	2–ga wyrzutnia
192d	osłona
196d	1–szy stawiacz min lub oleju
200d	1–gi stawiacz min lub oleju
204d	liczba rakiet w wyrzutni 1–szej
208d	liczba rakiet w wyrzutni 2–giej
212d	stan osłony
216d	liczba rakiet/oleju w 1–szym stawiaczu
220d	liczba rakiet/oleju w 2–gim stawiaczu

PIT, Dębica

SIM TOWER (PC)

Modyfikujemy plik *.TDT. Kasa zapisana jest pod offsetami 04h, 05h, 06h. Wpisujemy tam FF FF Ffh. Gwiazdki są pod offsetem 02h, wklepujemy 05h i mamy pięciogwiazdkowy hotel!

Konio, Lublin

SIM TOWN (PC)

Zmieniamy plik *.TWN. Ilość kredytów zapisana jest pod offsetem 39h, maksymalnie można wpisać 63h.

Konio, Lublin

WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (PC)

Zmieniamy plik SAVEGAME.BCF lub SAVEGAME.xxx. Przesunięcia podane są dla pierwszej postaci i liczone są od pierwszej litery jej imienia. Pod podane offsety należy wpisać 64h.

Znaczenie	Przesunięcie
STRENGHT	365d
INTELLIGENCE	366d
PIETY	367d
VITALITY	368d
DEXTEROUS	369d
SPEED	370d
PER	371d
KARMA	372d
Umiejętności w posługiwaniu się bronią:	
WAND & DAGGER	373d
SWORD	374d
AXE	375d
MACE & FLAIL	376d
POLE & STAFF	377d
THROWING	378d
SLING	379d
BOWS	380d
SHIELD	381d
HANDS & FEET	382d
Umiejętności fizyczne:	
SWIMMING	383d
CLIMBING	384d
SCOUTING	385d
MUSIC	386d
ORATORY	387d
LEGERDEMAIN	388d
SKULDUGGERY	389d
NINJUTSU	390d
Umiejętności intelektualne:	
FIREARMS	391d
REFLEXTION	392d
SNAKE SPEED	393d
EAGLE EYE	394d
POWER STRIKE	395d
MIND CONTROL	396d
Umiejętności akademickie:	
ARTIFACTS	397d
MYTHOLOGY	398d
MAPPING	399d
SCRIBE	400d
DIPLOMACY	401d
ALCHEMY	402d
THEOLOGY	403d
THEOSOPHY	404d
THEUMATURGY	405d
KIRIJUTSU	406d

Andrzej Wiśniewski, Radziejów

rys. Bartosz Ostrowski

SaveGamer

Gra .....Nr SS

Amiga:

1869 22
A-TRAIN 22
ARMOUR GEDDON 2 29
BLACK CRYPT 19, 27
BLADE OF DESTINY 18
CANNON FODDER 2 28
CAPTIVE 18
CASTLES 18
CENTURION 17, 27
CHAMPIONS OF KRYNN 26
CIVILIZATION 20
COLORADO 27
D/GENERATION 27
DIGGERS 17
DETROIT 26
DUNE 2 .....15, 17
ELVIRA 2 20
EYE OF THE BEHOLDER 2 13
F-15 2 19
FURY OF THE FURRIES 17, 19
GUNSHIP 2000 .....18, 21
HEIMDALL 2 .....17, 18
HISTORY LINE 24
ISHAR 3 29
K 240 .....27, 28
KINGPIN 28
KNIGHTS OF THE SKY 29
KOLUMBUS 20
LEGACY OF SORASIL 20
LOST DUTCHMAN MINE 22
MAD TV 21
MOONBASE 24
OIL IMPERIUM 27
OLD TIMER 27
PACIFIC ISLAND 20, 24
PANZA KICK BOXING 20
PIRATES 24
PORTS OF CALL 37
RAILROAD TYCOON 20
REUNION 37
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 27
SETTLERS 18, 27
SILENT SERVICE 2 20
SPEEDBALL 2 27
STREET ROD 2 24
SYNDICATE 18
THEME PARK 28
TIMEKEEPERS 29
TRANSARCTICA 17, 19
UFO ENEMY UNKNOWN 28
WINGS OF FURY 27

Gra .....Nr SS

Amstrad:

SIM CITY 20

Atari:

CYWILIZACJA 18
DZIEDZICTWO GIGANTÓW 11
TIGER ATTACK 11

Atari ST:

CIVILIZATION 29
D/GENERATION 29
ELITE 29
ISHAR 26
PANZA KICK BOXING 29
PATRICIAN 17
SIM CITY 29
ULTIMA 5 26

C64:

B.A.T. 29
ELVIRA 26
ELVIRA 2 26
F-19 STEALTH 21
FIRE TRAP 14
JULIUSZ CEZAR 21
MADNESS 14
OIL IMPERIUM 23
PIRATES 21, 29
RENEGADE 14
SPEEDBALL 18
STEEL THUNDER 23
SUPER NUDGE 14
SUPREMACY 29
ULTIMA 1 38
WEST BANK 14
WHO DARES WINS 14
WHO DARES WINS 2 14

PC:

4D BOXING 38
4D TENNIS 38
A-10 TANK KILLER 22
A-TRAIN 11
ACES OF THE PACIFIC 16
ACES OVER EUROPE 26
AIRBUCKS 29
ALBION 41
ALONE IN THE DARK 12,15
ALONE IN THE DARK 2 13,14,18
ARENA 20
ATAC 24

B17 FLYING FORTRESS 40
BATTLE BUGS 27
BATTLE COMMAND 18
BETRAYAL AT KRONDOR 18,21,28
BLADE OF DESTINY 29
BLOOD BOWL 53
BLOODNET 15
BLUE AND GRAY 13
BODY BLOWS 22
CANNON FODDER 17
CANNON FODDER 2 27
CARRIERS AT WAR 1 37
CARRIERS AT WAR 2 37
CASTLES 20
CENTURION 16,21,23
CIVILIZATION 16,17,21,24
CIVILIZATION 2 41,46
COLONIZATION 23
COLORADO 19
COMANCHE RAH-66 18,19,28
COMMAND & CONQUER 38
COMMANDER KEEN 4 12
COMMANDER KEEN 5 12
COSMO'S COSMIC ADVENTURE 28
CRAZY FOOTBALL 20
D/GENERATION 29
DEATH TRACK 28
DESCENT 24
DETROIT 20
DINOPARK TYCOON 13
DOGFIGHT 19
DOOM 10
DOOM 2 21,29
DRAGONS LAIR 28
DUNE 2 9,11,13,18
DUNGEON KEEPER 53
ELITE 15
ELVIRA 16
EPIC PINBALL 21
EYE OF THE BEHOLDER 23
EYE OF THE BEHOLDER 2 12,23,29
EYE OF THE BEHOLDER 3 26,27
F-14 FLEET DEFENDER 17
F-15 STRIKE EAGLE 2 23,27
F-15 STRIKE EAGLE 3 22
F-117A NIGHTHAWK 2.0 16
F-19 STEALTH FIGHTER 40
F-22 LIGHTNING II 53F
FASCINATION 13
FORTRESS OF DR RADIAKI 29
FURY OF THE FURRIES 15
GENESIA 20
GOBLINS 3 9,28
GUNSHIP 2000 15,21
HEIMDALL 28
HERETIC 26
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 46,53
HEROES OF THE 357th 29
HEXEN 37
HEXX 16
HIGH SEAS TRADER 40
HIGHWAY FIGHTER 18
HISTORY LINE 1914-18 13
HOBOKEN 18
HORDE 15
INCREDIBLE MACHINE 17,21
IRON HELIX 16
ISHAR 26
ISHAR 2 9,19
ISHAR 3 20
ISLE OF THE DEAD 21
JACK IN THE DARK 16
JAGGED ALIANCE 29,40
JET STRIKE 29

rys. Tomasz Wełna

KNIGHTS OF THE SKY 16
LANDS OF LORE 19,22,23,24
LEGACY 9,18,24
LEGEND 23
LEGIONS 20
LIGA POLSKA 28
LITTLE BIG ADVENTURE 26,28
LORD OF THE RINGS 15,17
LOST IN TIME 9
MAD DOG McCREE 28
MAGIC CANDLE 2 26
MAGIC CARPET 29
MAGUS 38
MANIC KARTS 40
MASTER OF MAGIC 24,53
MASTER OF ORION 15,18,24,37,38
MEGARACE 29
MEGARACE 2 46
MENZOBERRANZZAN 29
MERCHANT PRINCE 21
METAL MUTANT 13,29

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT 27
MIGHT AND MAGIC 3 10
MIGHT AND MAGIC 5 12
MORTAL KOMBAT 11,13
NYET 3 23
ONE MUST FALL 26
ON THE BALL WORLD CUP 29
PANZER GENERAL 21,22,38
PHARAOH 28
PINBALL FANTASIES 19
PIRATES 29
PIRATES GOLD 15,23
PREMIER MANAGER 22
PREMIER MANAGER 2 18
PRINCE OF PERSIA 2 11
PRIVATEER 14,15,16
QUARANTINE 21,24,28,29
RAPTOR 18
RAVENLOFT 14
RED BARON 16,29
RELENTLESS 24
REUNION 17,18,24
SABRE TEAM 27
SCORCHED EARTH 13,22
SECRET AGENT 18
SENSIBLE SOCCER 21
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 38,40
SETTLERS 26
SHADOW CASTER 22,28
SHARKEY'S 3D POOL 29
SILVERBALL 29
SIM CITY 11
SIM CITY 2000 14,19,22,23
SIM FARM 18
SIM TOWER 53
SIM TOWN 53
SOCCER KID 19
SPACE ACE 28
SPEAR OF DESTINY 29
SPEEDBALL 18
STAR TREK 25th 26
STAR TREK - JUDGMENT RITES 11
STREET ROD 22
STREET ROD 2 16
STRIKE COMMANDER 9,16
STRIP POKER PROFESSIONAL 24,29
SUBWAR 16
SUMMER CHALLENGE 24
SUPAPLEX 11,20
SUPER CARTS 28
SUPER KARTS 37
SUPREMACY 28
SYNDICATE 14,20,21

TANK COMMANDER 29
TERMINATOR RAMPAGE 26
TIE FIGHTER 20
TFX 19
THEME PARK 19
TRAFFIC DEPARTMENT 19
TRANSARCTICA 19
TV SPORTS BASKETBALL 14
TV SPORTS BASKETBALL 37
UFO ENEMY UNKNOWN 17,18,19,20,29
UFO ENEMY UNKNOWN 2 27,28
ULTIMA 8 PAGAN 19
ULTIMA UNDERWORLD 18
UTOPIA 24
VIKINGS 29
VIKINGS 2 40
WACKY WHEELS 26
WARCRAFT 26,27
WARCRAFT 2 38
WARLORDS 19
WARLORDS 2 19,28,38
WARRIORS OF LEGENDS 10
WHERE IN USA IS CARMEN SANDIEGO DELUXE EDITION 12
WINGS OF FURY 29
WITCHAVEN 37
WITCHAVEN 2 40
WIZARDRY 7 53
WOLFENSTEIN 3D 15
X-WING 12,13,14,15
XENON 2 MEGABLAST 12,19
ZEPPELIN 26

rys. Bartosz Ostrowski

MANGA ROOM
księżycowi żeglarze

Autorzy:
Agnieszka „A'guś" Lech (Cutey Honey)
Krzysztof „Tofu" Łesyk (Tiule i koronki)
Kyoshiro (Prawdziwa historia Sailor Moon, Sztab Generalny, WŻOZDSMG, #animepl)

Kompendium bez mangi i anime byłoby jak żołnierz bez karabinu. Postanowiliśmy więc „dogodzic" głównie Sailormoonowcom, ale i nie tylko.

Po pierwsze, prezentujemy teksty największego odkrycia literackiego ostatniego sezonu – człowieka, który o Sailorach wie wszystko, a może i jeszcze więcej. Jego niebywały talent szperacki pozwolił nam w końcu uporządkować tę jakże zagmatwaną terminologię, zabełtaną na wszelkie możliwe sposoby przez kolejne pokolenia tłumaczy. Tofu natomiast podjął się jednego z najtrudniejszych i najdelikatniejszych tematów, jakim jest sex w anime w mandze i co ciekawe, wybrnął obronną ręką. Nieoceniona A'guś odwaliła prawdziwy kawał roboty opisując nam ze szczegółami Cutey Honey czyli następczynię Sailorów na światowym rynku.

Z pozdrowieniami od redakcji Animegaido!

rys. Anna „Anko" Kopycińska

Sailor Moon: Prawdziwa historia, czyli kim jest Bunny Cukino?

Bunny Cukino. Czarodziejka z Księżyca. Piękna wojowniczka o miłość i sprawiedliwość. Ha. To imię i ta kwestia chyba zagnieździła się na dobre w świadomości polskich fanów. I nie ma w tym niczego dziwnego, jako że bohaterka jest w ten sposób nazywana zarówno w serialu, jak i w komiksach. Ciekawe tylko, czy ona sama poznałaby siebie pod tym imieniem...?

Może tak, a może nie. Co prawda jest już za późno na ponowne tłumaczenie wszystkiego od początku, i nie ma sensu wyważać od dawna otwartych drzwi... za to być może warto sprostować to i owo i porównać obydwie wersje: naszą polską i oryginalną japońską. W końcu czasem warto wiedzieć, gdzie leży prawda. Przejedziemy się głównie po serialu, zostawiając dogłębne analizy mangi i kolorowych komiksów na inną okazję, hmm... na następną przejażdżkę.

A zatem, jak to mawiają mole, do rzeczy.

Co przetłumaczono i jak przetłumaczono?

Jakkolwiek by patrzeć, faktem jest, że tłumaczenie zarówno serialu jak i komiksów stoi niestety na żenująco niskim poziomie. W sporej części wynika to stąd, że nie są to tłumaczenia oryginalnej wersji japońskiej, tylko ze skryptów włoskich (w przypadku „kolorowych" komiksów) i francuskich (w przypadku serialu). Francuzi zmienili to, co mieli zmienić, Polacy dodali swoje i w efekcie mamy Czarodziejkę z Neptuna wymachującą Zwierciadełkiem–Znikadełkiem, co dostarcza znakomitych argumentów na infantylność serialu, a także na spaczenie japońskiej mentalności, która spłodziła serial pełen seksu, krwi i przemocy, a przecież przeznaczony dla dzieci.

Osobna kwestia dotyczy mangi „Sailor Moon", która pojawiła się ostatnio na polskim rynku sumptem wydawnictwa J.P. Fantastica. Tym razem owszem, tłumaczenie opierało się na oryginalnej, japońskiej wersji... ale cóż, również i tutaj znalazło się wiele potknięć i nieścisłości. Co prawda można to usprawiedliwić tym, że Naoko Takeuchi (autorka mangi) wyraźnie zaleciła tłumaczom, że jeśli na danym rynku jest już jakaś wersja „Sailor Moon", należy się do niej dostosować. Tym, że tłumaczenie mangi sprawia mnóstwo trudności ze względu na zupełnie inny układ tekstu w dymkach (Japończycy, jak wiadomo, piszą od góry do dołu i od prawej do lewej), a także na samą specyfikę języka japońskiego, wiedzą wszyscy. Zapewne można znaleźć mnóstwo innych usprawiedliwień, ale przecież nie o to chodzi... najważniejsze, że w końcowym rozrachunku najgorzej obrywa się nieszczęsnej „Bunny Cukino" tonącej w powodzi oskarżeń o infantylność i kompletnie do tej infantylności nie pasującą brutalność.

Prawda wygląda nieco inaczej. A właściwie wygląda zupełnie inaczej. Przyjrzyjmy się bowiem strukturze SM: w pierwszej serii bohaterki są w drugiej klasie Junior High, czyli mają po czternaście lat. I rzeczywiście, pierwsza seria jest adresowana do widowni w wieku 10–14 lat. Omijamy serię R, oto seria S: trzecia klasa Junior High, piętnaście lat. I rzeczywiście, problemy poruszane w S są jakby głębsze, jakby dojrzalsze... przeskakujemy serię SuperS, i oto mamy Sailor Stars: pierwsza klasa High, szesnaście lat. I co? I to, że czternastoletni widzowie mogą czuć się trochę w serialu zagubieni. Bo nie jest to już ten sam scenariusz, który znamy z pierwszej serii z odpowiednio zmienionymi przeciwnikami.

Niestety, tłumacz nie zauważył faktu, że serial powstawał przez kilka lat i jego widzowie rośli wraz z nim, w związku z czym wszystkie serie są przetłumaczone równie infantylnie, i jest to zapewne spowodowane nieznajomością tak wątków serialu jak i owej „skrzywionej" japońskiej mentalności. Co więcej, ponieważ japońska definicja nieprzyzwoitości nieco odbiega od naszej pszenno–buraczanej, niektóre kwestie zostały przycięte tak, aby nie wywołać burzy. Czy to dobrze, czy źle – nie wiem. W każdym razie najbardziej odbija się to na samym serialu.

Ataki i Sprawy Wojenne

Manga

Ale od początku, czyli od imion bohaterek i ich ataków. Te ataki to w ogóle strasznie kontrowersyjny temat... pamiętam, jak kiedyś na Internecie rozpętała się bitwa o to, jak one powinny brzmieć. Według niektórych powinny pozostać w oryginale, bo w końcu nie są japońskie, tylko angielskie, a zatem mają taki sam sens dla Japończyka jak i Polaka. A zatem niby dlaczego mielibyśmy być lepsi od Japończyków i zmieniać to, co stworzył w końcu nie byle kto, ale sama twórczyni „Sailor Moon", Naoko Takeuchi? Inni twierdzili, że ataki powinny być przetłumaczone, byle sensownie i przedstawiali swoje lepsze lub gorsze propozycje. Zaś jeszcze inni proponowali przetłumaczyć ataki na jakikolwiek inny język, aby pozostały równie niezrozumiałe. Padały tu propozycje zapisania ataków po węgiersku, chińsku, arabsku, w kipu... ba, powstała nawet kompletna lista ataków przetłumaczonych na język rosyjski, włącznie z imionami bohaterek (Matroska Łuny i Usagi jako Krolczik). Ale wracając do tematu, oto spis najbardziej bezsensownie przetłumaczonych ataków występujących w polskiej wersji oraz ich japońskich... znaczy się angielskich odpowiedników:

♥ **Mydło–Powidło.** Atak Sailor Mercury z pierwszej serii. W oryginale brzmi „Shabon Spray", przy czym „Shabon" to „Mydło" i tutaj obydwie wersje się zgadzają. Ale skąd się wzięło powidło??? (zapewne ze słoika).

♥ **Groch–Fasola.** Atak Sailor Venus również z pierwszej serii. W oryginale mamy „Crescent Beam". „Crescent" to „Półksiężyc", który widzimy w pierwszej scenie sekwencji ataku. „Beam" to „Promień", czyli wszystko jasne. A skąd się wzięła garmażeria??? Powiem tylko, że fasola to po angielsku bean, a nie beam. Nie chcę nic insynuować, sami dopowiedzcie sobie resztę.

♥ **Żywa Woda Siły Doda.** Atak Sailor Mercury z serii S. W oryginale mamy „Shine Aqua Illusion", czyli w wolnym tłumaczeniu „Lśniąca Iluzja Wodna". Bez komentarza.

♥ **Księżyce Jowisza, Do Ataku.** Atak Super Sailor Jupiter. W oryginale mamy „Jupiter Oak Revolution", a zatem w obydwu wersjach zgadza się tylko „Jupiter", czyli „Jowisz". Fakt, że trochę trudno to przetłumaczyć... „Dębowa Rewolucja"? „Żołędna Rewolucja"...? A może lepiej nie tłumaczyć...

♥ **Złotych Serc Magiczny Krąg.** Atak Super Sailor Venus. W oryginale brzmi „Venus Love and Beauty Shock", czyli „Wstrząs Piękna i Miłości", chociaż to również niezbyt szczęśliwe tłumaczenie. Polska wersja odwołuje się bezpośrednio do techniki ataku, gdyż faktycznie pojawia się w nim krąg złotych serc. Diabli wiedzą, czy magiczny.

♥ **Księżycowe Hop–Siup.** Atak, hmmm, fizyczny Sailor Moon i Sailor Chibi Moon. W oryginale mamy „Double Sailor Moon Kick". Chyba nie trzeba tłumaczyć.

♥ **Zwierciadełko–Znikadełko.** Atak Super Sailor Neptune. W oryginale „Submarine Reflection" czyli... hmmm... „Podmorskie Odbicie"... znowu wychodzi bez sensu...

♥ **Gwiezdny Atak Inferno.** Atak Sailor Star Healer. W oryginale „Star Sensitive Inferno", czyli „Gwiezdne Wrażliwe Piekło", albo „Gwiezdne Czułe Piekło". No cóż... ale najlepsze za moment.

♥ **Gwiezdny Atak Eterno.** Atak Sailor Star Maker. W oryginale „Star Gentle Uterus", czyli... hmmmm... „Gwiezdna Delikatna Macica". Poważnie ma takie znaczenie, ale tłumacze, jak widać, lubią upraszczać sobie zadanie.

♥ **Uzdrowicielska Potęga Księżyca.** Atak Sailor Moon. Po raz pierwszy zostaje użyty jako tłumaczenie „Moon Healing Escalation", i w tym znaczeniu jest OK. Ale później napotykamy go podczas przeróżnych ataków Sailor Moon, nawet tych nie mających z uzdrawianiem nic wspólnego! Ba, Usagi... znaczy – Bunny... używa go raz podczas swojej transformacji w Super Sailor Moon. Kto kogo wtedy uzdrawia? Usagi Księżyc? Czy odwrotnie...?

rys. Anna „Anko" Kopycińska

Imiona i stopnie wojskowe

Skoro ataki mamy już z głowy, czepmy się dla odmiany imion bohaterów serialu. A zatem Bunny naprawdę nazywa się Usagi Tsukino, zaś Bunny to wymysł Francuzów, którzy koniecznie chcieli skojarzyć ją jakoś z królikiem („Usagi" to właśnie „królik" po japońsku). Francuzi Francuzami, ale w polskiej wersji również mamy Bunny, co w języku polskim kojarzy się z królikiem tak samo jak Usagi. Mało tego, Usagi niekiedy nazywana jest Księżycową Pyzą. Jest to tłumaczenie o tyle niezręczne (co ma piernik do Księżyca, hmm... do wiatraka?), że oryginalne przezwisko brzmi „Odango Atama". „Odango" to rodzaj japońskich ciastek, do których podobne są koki na głowie Usagi. Zaś „Atama" to po prostu „głowa".

Rei na szczęście pozostała Rei, chociaż niekiedy jej imię wymawiane jest, nie wiadomo dlaczego, „Raj". No cóż. Za to kruki Rei zostały nazwane Fobos i Daimon. I nie byłoby w tym nic wszetecznego, gdyby nie to, że w oryginale nazywają się „Phobos" i „Deimos", czyli mniej więcej tak samo jak dwa księżyce Marsa. I w ten sposób tłumaczenie zarżnęło kolejną subtelną aluzję.

Podobnie Chibi Usa pozostała Chibi Usą, co jest ciekawym przejawem niekonsekwencji. Jej imię to zdrobniała forma „Chibi Usagi", czyli dosłownie „Krótka Usagi" albo jak kto woli, „Krótki Królik". Ponieważ Usagi już została „Bunny", analogicznie Chibi Usa powinna nazywać się „Chibi Bun". No, może „Chibi Bunny"... a może „Dwarf Bunny"? Do tego może doprowadzić pogoń za spolszczaniem wszystkiego, co wpadnie w rękę.

Nazwisko Hotaru, czyli Tomoe, było niekiedy wymawiane z francuska jako „Tomoo". Niestety (a może stety) jest to japońskie nazwisko, więc wymawia się je „Tomoe". Skoro już jesteśmy przy Hotaru, jej tatuś został zdegradowany do stopnia doktora, nawet nie habilitowanego. W oryginale występuje jako profesor. A jego ulubionym sportem nie są bynajmniej gry zespołowe... tylko wchodzenie po schodach (odcinek #100).

A skoro już jesteśmy przy Tych Złych, FishEye z serii SuperS był facetem. Facetem o dosyć specyficznych gustach seksualnych, ale zawsze. Chociaż zapewne chciałby, żeby było inaczej. No cóż, w polskiej wersji jego marzenie się spełniło.

Jedziemy dalej po Sailor Stars. Ognista Czarodziejka to naprawdę Sailor Lead Crow, czyli analogicznie do Żelaznej Myszki, Ołowiana Wrona. „Alumina Seren" to Sailor Aluminium Siren, czyli Aluminiowa Syrena. Zaś wyjątkowo niewyraźnie wymawiana „Tymianko" naprawdę nazywała się Tin Nyanko. Wszystkie cztery (z Sailor Iron Mouse) tworzyły Sailor Anima–mates, co zostało dyskretnie przemilczane w tłumaczeniu.

I na koniec najlepszy przekręt ze Starsów: Gwiezdne Czarodziejki. Co tu się porobiło... mamy zatem Gwiezdną Czarodziejkę Walki, w oryginale Sailor Star Fighter. OK, ujdzie. Ale dalej mamy Gwiezdną Czarodziejkę Swobody, co ma się do oryginału jak pięść do nosa. Bowiem Sailor Star Healer, jak brzmi oryginał, znaczy mniej więcej „Sailor Gwiezdna Uzdrowicielka". Podobnie Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia, czyli Sailor Star Maker ("Sailor Gwiezdna... eee... Stworzycielka"? Rany, naprawdę nie wiem... w każdym razie „Maker" pochodzi od angielskiego „to make", czyli „robić, tworzyć"). Moim skromnym zdaniem bardziej trafne byłoby przetłumaczenie Sailor Starlights, jako „Gwiezdne Czarodziejki Zdrowia, Szczęścia i Pomyślności", co przynajmniej podkreślałoby ich wzajemny związek.

Grzechy pomniejsze i Happy End

Aby zakończyć w odpowiednio podniosły sposób, przejedźmy się teraz po tłumaczeniu jako takim. Otóż jest ono nieco infantylne i nieco przesadzone pod względem patosu i dobrych manier. W oryginale bohaterki, a szczególnie Rei i Usagi, nie szczędzą sobie niekiedy wyjątkowo paskudnych docinków, co w tłumaczeniu zostało sprowadzone do grzecznej i złagodzonej wymiany zdań. Omijane są wszelkie uwagi natury, hmmmm, nazwijmy oględnie, cielesnej. Na zakoń-

rys. Anna „Anko" Kopycińska

czenie cytacik. Oczywiście oryginalny. Ciekawe i chyba nie dziwi, że zabrakło go w tłumaczeniu... jest to dialog pomiędzy Usagi a Luną:

„Yada, yada. Usagi–chan te, omotta yori, mune ga chicchai no ne."

„Aa, yokeina ose wa desu you da!"

„Aa! Tsumetai! Usagi–chan te, hidoi! Zubunure ni nacchatta!"

„Atashi ga okoru to, kowaitte oshiete ageru! Onna no ko no urami tsurami wa osoroshin dakara!"

„Wa, wa, wa. Usagi–chan tara, DAAKU KINGUDAMU no youma tachi yori ozoumashi..."

Tłumaczenie:

„No no, Usagi... masz mniejsze piersi niż mi się wydawało..."

„Hej, to nie twoja sprawa!"

„Aaaa! Zimna woda! Usagi, jesteś okropna. Zobacz, jestem teraz cała mokra."

„Uważaj, bo kiedy się wścieknę, potrafię być paskudna. Mroczna klątwa rzucona przez dziewczynę może być okrutna, mówię ci."

„Och, och, och. Usagi jest straszniejsza od demonów Mrocznego Królestwa."

Sztab Generalny, czyli Sailor Soldiers – własnymi słowami

Rozdział Pierwszy - Szef (a może szefowa...?)

Cześć! Nazywam się Usagi Tsukino, chociaż Amerykanie mówią na mnie Serena, a wy, Polacy, Bunny. No cóż, takie życie. Mam nadzieję, że to przynajmniej nie znaczy nic głupiego... hi hi hi. Mam 14 lat, jestem zodiakalnym Rakiem, urodziny – 30 czerwca, ulubiony kamień – diament. Uwielbiam jeść (ale nienawidzę marchewek!), spać i grać na automatach... ech, życie byłoby piękne, gdyby nie szkoła... i Luna, która każe mi walczyć ze złem, chociaż wcale nie mam na to ochoty! Mój silny punkt to płacz, którym potrafię rozbroić każdego... hi hi, nie wierzycie? Zapytajcie Mamo–chan... och, nie powinnam tak mówić. Hmm, chociaż rzeczywiście, może faktycznie jest ze mnie troszkę płaksa i oferma... ech, przynajmniej jestem śliczna. Tak mi się wydaje.

Ataki: Moon Tiara Action (–), Moon Tiara Stardust (tylko w #5), Moon Healing Escalation (–), Moon Princess Halation (R), Moon Spiral Heart Attack (S), Rainbow Moon Heart Quake (S), Moon Gorgeous Meditation (SuperS), Starlight Honeymoon Therapy Kiss (Stars), Crystal Moon Silver Power Kiss (Stars), Moon Frisbee (manga), Moon Twilight Flash (manga), Sailor Moon Kick (specjalny), Sailor Body Attack (specjalny), Double Sailor Moon Kick (specjalny, razem z Chibi Moon)

Rozdział Drugi - Merkury

Dzień dobry. Miło Was poznać. Nazywam się Ami Mizuno, mam 14 lat, chodzę do szkoły Juuban razem z Usagi–chan i Mako–chan. Mam urodziny 10 września, a więc jestem spod znaku Panny. Bardzo lubię czytać i grać w szachy, zaś nie cierpię marnowania czasu... Usagi–chan, daj mi spokój! Mój ulubiony przedmiot to matematyka, w ogóle uczę się bardzo dużo, gdyż marzę o tym, aby zostać lekarzem, tak jak moja mama... Usagi–chan, dobrze, za chwileczkę. Dzięki danej mi przez Lunę mocy mogę zmienić się w Sailor Mercury, wojowniczkę mądrości, posługuję się otrzymanym także od niej mini–superkomputerem... och, dobrze, już idę. Wybaczcie, Usagi–chan wyciąga mnie na lody... do zobaczenia!

Ataki: Shabon Spray (–), Shabon Spray Freezing (R), Shine Aqua Illusion (R), Mercury Aqua Rhapsody (SuperS), Shine Snow Illusion (manga), Double Shabon Spray Freezing (specjalny), Mercury Aqua Mirage (SuperS the Movie)

Rozdział Trzeci - Mars

Witajcie. Chcecie kupić amulety...? Nie? Acha. Jestem Rei Hino, mam 14 lat, mieszkam wraz z dziadkiem i Yuuichirou w Świątyni Hikawa na wzgórzu Sendai. Mam urodziny 17 kwietnia, mój znak zodiaku to Baran, zaś ulubione kolory to czarny i czerwony. Tak, to prawda... potrafię wróżyć i przepowiadać przyszłość... to trochę niesamowite, prawda? Chodzę do T*A Private Girls' School, zaś mój ulubiony przedmiot to kaligrafia... hmmm, co mogę jeszcze o sobie powiedzieć? Podczas walki zmieniam się w Sailor Mars i nie chwaląc się, obok Venus jestem najsilniejsza spośród Inners. To chyba tyle. Wpadnijcie kiedyś do świątyni...

Ataki: Fire Soul (–), Fire Soul Bird (R), Burning Mandala (R), Mars Flame Sniper (SuperS), Mars Snake Fire (manga)

Rozdział Czwarty - Jowisz

Och. Ja? Mówić o sobie? Hmmm... OK. Nazywam się Makoto Kino (Amerykanie mówią na mnie Lita, hmmm, nie wiem dlaczego...), 14 lat, znak zodiaku – Strzelec, urodziny – 5 grudnia. Coś jeszcze? Eeee... lubię gotować, znakomicie wychodzi mi także sprzątanie... i w ogóle wszystkie prace domowe. Moja ulubiona potrawa to placek z wiśniami... W tej chwili jestem jeszcze w ósmej klasie, ale kiedy będę dorosła bardzo chciałabym sprzedawać kwiaty i ciastka... może założę własną cukiernię? Tak, to chyba niezły... hej! Widzieliście go? Tego chłopaka w czapce z daszkiem w tył? Wygląda zupełnie jak... jak... heeeeej! Poczekaaaaaj!

Ataki: Supreme Thunder (–), Supreme Thunder Dragon (R), Sparkling Wide Pressure (R), Jupiter Oak Revolution (SuperS), Flower Hurricane (manga), Coconut Cyclone (manga)

Rozdział Piąty - Wenus

Khm. Już mogę mówić? Tak? Czeeeeeeeść wszystkim! Jestem Minako Aino, 14 lat, urodziny mam 22 października, znak zodiaku – Waga, ulubiona potrawa – curry. Tak, to ja. Świetnie gram w siatkówkę, jestem także znakomitą aktorką... co mówisz, Ami–chan? Uhm. Nie. Nauka mi zdecydowanie nie idzie. Prawdę mówiąc, nie cierpię szkoły. Usagi–chan też, ale boi się przyznać przed Ami–chan... hi hi hi. Co takiego, Ami–chan? Nie, nic nie mówiłam. Kiedyś byłam Sailor V, słynną pogromczynią zła, na pewno o mnie słyszeliście. Ale zdecydowałam się zrzucić maskę i teraz walczę jako Sailor Venus! Moment, teraz stanę tak. Dobrze wyglądam? Może chce-

PRZERWA NA AMI

MAKO '93

cie autograf? Tak, teraz... bo jak już będę gwiazdą, to się nie dopchacie. Zaśpiewać coś? OK! Może... [trzask]

Ataki: Crescent Beam (–), Crescent Beam Shower (R), Venus Love Me Chain (R), Venus Love and Beauty Shock (SuperS), Venus Wink Chain Sword (manga), Rolling Heart Vibration (manga)

Rozdział Szósty - Chibi Moon

Cześć! Nazywam się Usagi Tsukino... co? Tak, wiem, Usagi–chan też nazywa się Usagi Tsukino. Urodziłyśmy się nawet tego samego dnia, 30 czerwca. Ale ja jestem i n n a Usagi–chan, nawet Amerykanie nazywają mnie Rini. Wszyscy znajomi mówią na mnie Chibi Usa. Moja mama, Neo–Queen Serenity przysłała mnie tutaj z XXX stulecia, abym znalazła przyjaciół i nauczyła się życia... na początku wcale mi się to nie podobało. Bardzo lubię zbierać przedmioty z królikami, na przykład ten plecak... śliczny, prawda? Moja ulubiona potrawa to pudding i gdyby Usagi–chan nie wyjadała wszystkiego pierwsza... nieważne. Wydaje mi się, że jestem od niej rozsądniejsza. Mój ulubiony przedmiot w szkole to plastyka, nie cierpię języków obcych... łe. USAGI–CHAN! Oddawaj! To moje! Mooooojeeeeeee!

Ataki: Luna–P Magic (R), Pink Sugar Heart Attack (S), Twinkle Yell (SuperS)

Rozdział Siódmy - Tuxedo

Hmmm. Miło Was poznać, Usako o Was wspominała. Nazywam się Mamoru Chiba, zodiakalny Lew, urodziny – 3 sierpnia. Moje hobby to czytanie książek... tak, wiem. To trochę staroświeckie, ale naprawdę pożyteczne. Studiuję na pierwszym roku w college'u i chcę ukończyć go z jak najlepszym wynikiem, aby móc zdobyć dobrą pracę, zwłaszcza, że utrzymuję się sam... to długa historia. Podczas walki staję się zamaskowanym wojownikiem o imieniu Tuxedo Kamen, zaś moją bronią i atrybutem są róże... och! Już trzecia? Umówiłem się z Usako... hmm... muszę lecieć, do zobaczenia!

Rozdział Ósmy - Neptun

Witajcie. Jestem Michiru Kaiou. Mam mówić o sobie? Ha ha, lepiej zapytajcie o to Harukę... ale jeśli chcecie, opowiem wam o niej. Ma urodziny 27 stycznia, jest spod znaku Wodnika. Uwielbia motory i wszystko co w miarę szybko jeździ i ryczy silnikiem. Czego nie znosi? Hi hi hi, chłopaków. Zwłaszcza tych, którzy mają powodzenie u dziewczyn. Taka już jest, ot co. Tak, rzeczywiście... wygląda i zachowuje się jak chłopak, ale tak naprawdę... naprawdę... jest zupełnie inna. To prawda, ciężko do niej dotrzeć... och. To chyba tyle.

Ataki Sailor Neptune: Deep Submerge (S), Submarine Reflection (SuperS the Movie, Stars)

Rozdział Dziewiąty - Uran

Haruka Tenou to ja. Co z tego? Niby dlaczego mam wam o sobie opowiadać, piszecie jakąś książkę? Kompendium czego??? Ech, wolę opowiedzieć o Michiru... tak, to prawda. Jest bardzo opanowana, czasami aż za bardzo. Jest niezwykle utalentowana – maluje, gra na skrzypcach. Doskonale pływa, zupełnie jakby urodziła się w wodzie, ha ha ha. Zresztą jej znak zodiaku to Ryby, urodziła się 6 marca. Chce zostać sławną skrzypaczką, i jest na dobrej drodze ku temu. Co? Czy ją lubię? Oczywiście, że ją lubię... hej, zresztą to nie wasza sprawa!

Ataki Sailor Uranus: World Shaking (S), Space Sword Blaster (SuperS the Movie, Stars)

Rozdział Dziesiąty - Pluton

Miło was poznać. Nazywam się Setsuna Meiou, zapewne słyszeliście o mnie także jako Sailor Pluto, strażniczce Czasu i Przestrzeni. Wraz z Neptune, Uranus i Saturn jesteśmy Outer Sen-

shi, wojowniczkami powołanymi do obrony Silver Millenium. Niestety, nasza misja się nie powiodła... ale teraz bronimy Ziemi i tym razem nie zawiedziemy. Och. Coś o sobie? Dobrze... mam urodziny 29 października, jestem spod znaku Skorpiona. Bardzo lubię robić zakupy... nie nie, nie żaden zakupoholizm, po prostu robienie zakupów, OK? Oprócz tego uwielbiam dobrze zaparzo-

PYSZNA NA REI

Makoto '97

ną herbatę... hmmm, według mnie nie ma niczego lepszego. Czego nie lubię? Nienawidzę karaluchów. Napawają mnie obrzydzeniem... Was nie?

Ataki: Dead Scream (S), Dark Dome Close (S)

Rozdział Jedenasty - Saturn

Och. Nazywam się Hotaru Tomoe... jestem przyjaciółką Chibi Usy–chan. Mój znak zodiaku to Koziorożec, mam urodziny 6 stycznia. Bardzo lubię czytać i zbierać lampy, mój pokój jest ich pełen... nie lubię niczego, co wymaga wysiłku, ponieważ bardzo szybko się męczę. Kiedy dorosnę, chciałabym zostać lekarką... mogłabym używać mej uzdrowicielskiej mocy do leczenia ludzi. Zapewne słyszeliście o mnie także jako o Sailor Saturn, wojowniczce zniszczenia... to prawda. Posiadam straszliwą moc, ale potrafię obrócić ją w moc tworzenia. Czyż to nie... och... nie, nic mi nie jest... po prostu... muszę odpocząć...

Ataki: Silence Glaive Surprise (Stars), Silence Wall (Stars), Death Reborn Revolution (manga)

Rozdział Dwunasty - Fighter

Heeej! Nie widzieliście gdzieś Odango? Tak, chodzi mi o Usagi–chan. Owszem, jestem Seiya Kou. Taaak, Sailor Star Fighter, dokładnie. W „Three Lights" gram na gitarze oraz śpiewam, piszę też trochę tekstów i komponuję. Moja ulubiona potrawa to hamburgery. Należę do szkolnej sekcji futbolu amerykańskiego i idzie mi, hmmmm, całkiem nieźle... gdyby nie te ciągłe koncerty, to się staje męczące... ale cóż. Misja. Mam urodziny 30 lipca, równo miesiąc po Odango. Zabawne, prawda...? Ano właśnie, widzieliście ją gdzieś w końcu czy nie?

Atak: Star Serious Laser (Stars)

Rozdział Trzynasty - Maker

Uhm. To wy. Seiya coś wspominał... chcecie przeprowadzić wywiad? Nie? Och, przyszliście tak sobie... OK. Co mogę dla was zrobić? Opowiedzieć o sobie... w porządku. Nazywam się Taiki Kou, wraz z Seiyą i Yatenem tworzymy zespół „Three Lights". Wiem, wiem... muzyka, którą gramy nie należy może do najambitniejszych, ale chodzi nam o przyciągnięcie jak największej ilości fanów... w tym jej. Princess Kakyuu. Wiemy, że usłyszy nasze posłanie i odpowie nam... musimy ją znaleźć. Ale wracajmy do tematu, i tak już powiedziałem za dużo. Gram na instrumentach klawiszowych, śpiewam i piszę teksty. W ogóle literatura, w szczególności poezja to moja pasja. Dużo się uczę, gdyż pragnę do czegoś dojść... nie cierpię bezsensownych kłótni, nic mnie bardziej nie irytuje. Urodziny? 30 maja. A teraz wybaczcie... mam pomysł na piosenkę...

Atak: Star Gentle Uterus (Stars)

Rozdział Czternasty - Healer

Tak. Tu Yaten. Nie. Nie. Tak. Nie. Nie. Nie ma mowy. Taiki? Taiki jest zajęty. Seiya wyszedł. Ja też wychodzę. Tak, teraz. Nie. Nic z tego. Info o zespole jest dostępne u... co? Nie. Tak... to znaczy nie! Jakie pierwsze słowo...? Och, OK. Urodziny? 8 lutego i co z tego? Gram na basie. Tak, aranżacje też są moje. Większość. Oprócz tego śpiewam i gram trochę na instrumentach klawiszowych. Co lubię? Co ja lubię... już wiem! Fotografikę! Tak. Do High. Nie lubię wf–u. Lubię sztukę. Ulubiona potrawa? Kawior. Tak. Nie. Nie. Co takiego? Czego nie znoszę? Wścibskich dziennikarzy! [trzask] [beeeeep...]

Atak: Star Sensitive Inferno (Stars)

Rozdział Piętnasty - Chibi Chibi

Chibi Chibi... Chibi? Chibi Chibi Chibi... Chibi Chibi Chibi Chibi... Chibi. Chibi Chibi. Chibi Chibi. Chibi. Chibi Chibi...

[Tłumaczenie]: Jestem śliczna, prawda? Wszyscy tak mówią, od kiedy pojawiłam się tutaj, a ta dziewczyna, Usagi–chan złapała moją porwaną przez wiatr parasolkę... jej rodzice jakoś szybko pogodzili się z faktem, że jestem ich córką, jej przychodzi to jakoś trudniej... no cóż. W każdym razie jestem wcieleniem Gwiezdnego Ziarna Galaxii... och, to długa historia. Dawno temu Galaxia pokonała Chaos... za straszną cenę, mianowicie wchłonęła go w siebie. Zanim Chaos opętał ją całkowicie, wysłała swoje Gwiezdne Ziarno aby znalazło kogoś o czystym sercu, kto je ochroni... więc znalazłam.

Rozdział Szesnasty - Luna

Nazywam się Luna. Wraz z Artemisem jesteśmy strażnikami Silver Millenium, zaś na Ziemię wysłała nas sama Królowa Serenity. Nasza misja polegała na odnalezieniu Sailor Senshi, aby móc przeciwstawić się potędze Mrocznego Królestwa. Artemis pierwszy odnalazł Sailor V... ale o tym opowie wam on sam. Zaś ja? No cóż. Nigdy nie było łatwo.

Rozdział Siedemnasty - Artemis

Uhm. Kto? Ja? Tak. Artemis to ja... strażnik Srebrnego Millenium i opiekun Sailor V, jak to ładnie brzmi, prawda? Tak tak, mieliśmy z Miną ciężkie przejścia swojego czasu... ha ha, kiedyś występowałem nawet jako Centrum Kontroli i wydawałem Lunie rozkazy... żebyście widzieli jej minę, kiedy się dowiedziała, że to by-

Litery w nawiasie po nazwie ataku oznaczają serię, w której dany atak się pojawia. Nie oznacza to wcale, że atak ten występuje tylko w tej serii, np. ataki, które zdobywają dziewczęta w serii SuperS jako Super Sailors pojawiają się również w Sailor Stars.

(–) – pierwsza seria
(R) – Sailor Moon R
(S) – Sailor Moon S
(SuperS) – Sailor Moon SuperS
(Stars) – Sailor Moon Sailor Stars
(specjalny) – atak użyty tylko w jednym odcinku

hm ja hi hi hi. Ale to już przeszłość, od kiedy Mina zrzuciła maskę i stała się Sailor Senshi. A ja? No cóż, życie razem z nią nigdy nie było nudne i banalne, chociaż czasami ona przyprawia mnie o załamania nerwowe... zupełnie jak wtedy... ech, nieważne.

Rozdział Osiemnasty - Diana

Hej! To ja! Słyszycie dzwoneczek? Mam na imię Diana i jestem córką Luny i Artemisa. To znaczy, będę ich córką... hmmm, chociaż właściwie teraz też jestem... nieważne. Pochodzę z XXX stulecia, a w dzisiejsze... a może wczorajsze? Nie, na pewno dzisiejsze czasy wysłała mnie Neo-Queen Serenity, abym służyła pomocą Małej Damie. Hmm. Mama i tata ciągle mają mnie za smarkulę, chociaż rozumiem więcej, niż im się wydaje. Ojej.

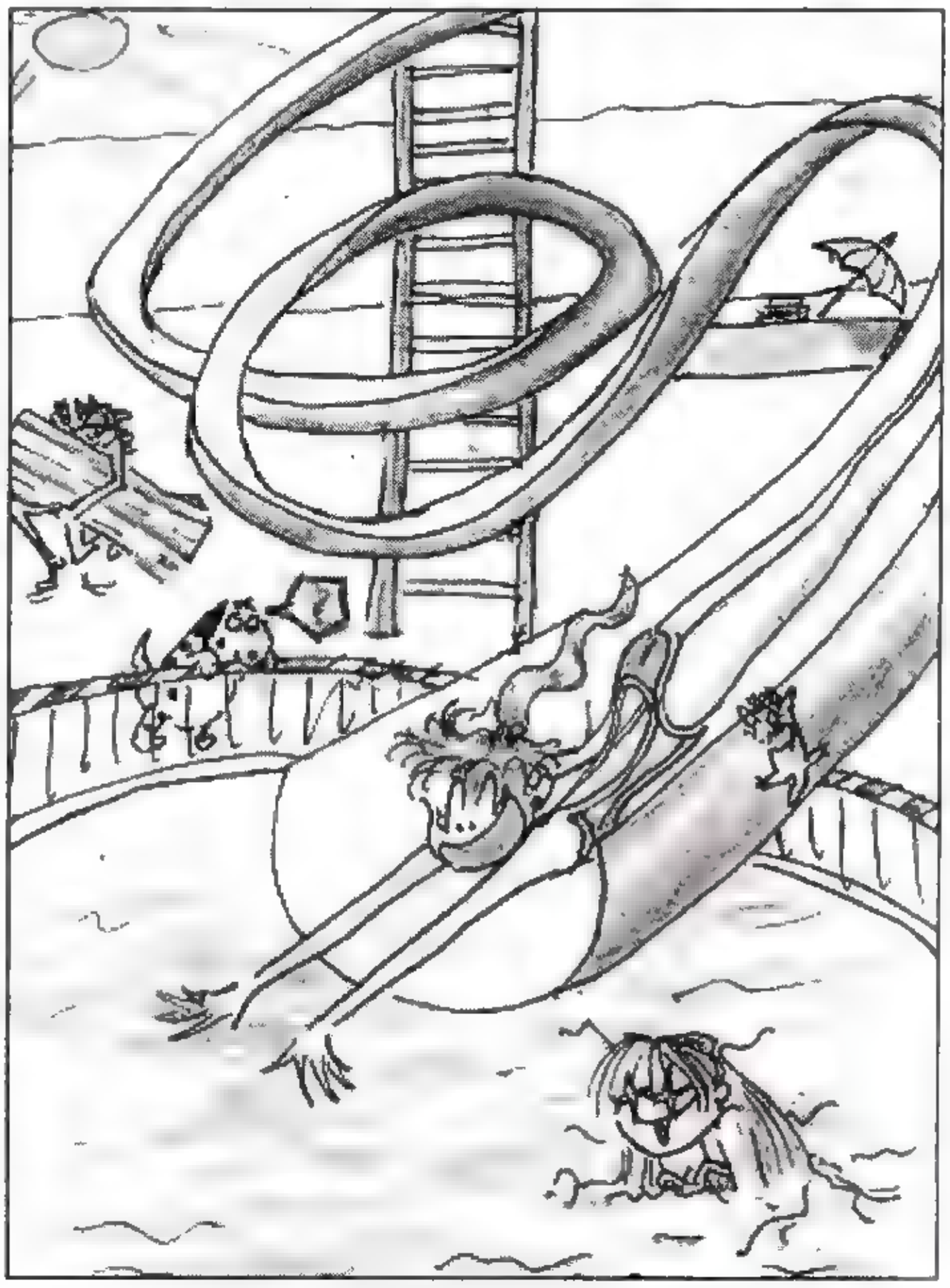
Wiesz, Że Oglądasz Zbyt Wiele Sailor Moon, Gdy...

„WŻOZWSMG" jest tłumaczeniem niezwykle popularnego na Internecie „YKYWTMSMW", czyli „You Know You Watch Too Much Sailor Moon When...". Są to wymyślone przez fanów opisy przeróżnych, najwymyślniejszych odchyłów na punkcie Sailor Moon. YKYWTMSMW prowadzone jest równocześnie na wielu stronach WWW i w wielu wersjach, doczekało się również swoich wersji poświęconych tylko jednej bohaterce (YKYLSVTMW – You Know You Like Sailor Venus Too Much When..., czyli Wiesz, Że Za Bardzo Lubisz Sailor Venus Gdy...). Poniższe teksty pochodzą z chyba największego na sieci zbioru YKYWTMSMW, prowadzonego przez Starfoxa http://www.bright.net/~starfox/sailmoon.html.

Niektóre zostały częściowo dostosowane do polskich realiów oraz polskiej wersji SM. Wybór i tłumaczenie: Kyoishiro.

Wiesz, Że Oglądasz Zbyt Wiele Sailor Moon, Gdy...

- Chcesz przebrać się za Czarodziejkę na bal sylwestrowy.
- Twoje koty nazywają się Luna i Artemis.
- Zostajesz zaproszony na wesele i myślisz: „Super! Muszę się ubrać jak Tuxedo Kamen!"
- W sklepach jubilerskich dopytujesz się o Srebrny Kryształ.
- Nawet twoja papuga zna słowa „Moonlight Densetsu".
- Nagrywasz SM jednocześnie na dwóch magnetowidach. Na wszelki wypadek, gdyby jeden z nich wysiadł w trakcie nagrywania.
- Śpisz na Oficjalnej Poduszce Sailor Moon, a masz 26 lat!
- Próbujesz obezwładniać ludzi przez krzyk i przyklejanie im na czole znaczków pocztowych.
- Biegasz w kółko i krzyczysz „Moon Healing Escalation!". Ot tak sobie, bez powodu.



♥ Masz na czole wytatuowany półksiężyc.

♥ Dostrzegasz zbyt wiele podobieństw pomiędzy sobą a Usagi.

♥ Nazywasz swój komputer „Ami".

♥ Składasz wniosek do dyrekcji swojej szkoły, aby dziewczęta musiały chodzić w marynarskich mundurkach.

♥ Zdobywasz na teście tylko 31 procent, ale jesteś szczęśliwy, ponieważ zdobyłeś jeden procent więcej niż Usagi!

♥ W twoich notatkach jest więcej rysunków na temat Sailor Moon niż tekstu.

♥ Twoi kumple łapią cię na kupowaniu lalek Sailor Moon, a ty czerwienisz się i mówisz, że to dla twojej małej córeczki/siostry/sąsiadki.

♥ Ktoś mówi ci: „Zachowujesz się, wyglądasz i mówisz jak Sailor Moon". A ty bierzesz to za komplement.

♥ Twoja dziewczyna myśli, że zamiast niej wolisz Sailor Moon.

♥ Twoja dziewczyna myśli, że zamiast niej wolisz Sailor Moon! I MA RACJĘ!!!

♥ Oglądasz zbyt wiele Sailor Moon...??? Nie da się oglądać ZBYT WIELE Sailor Moon!!!

♥ Potrafisz świetnie śpiewać tytułową piosenkę, chociaż ni w ząb nie znasz japońskiego.

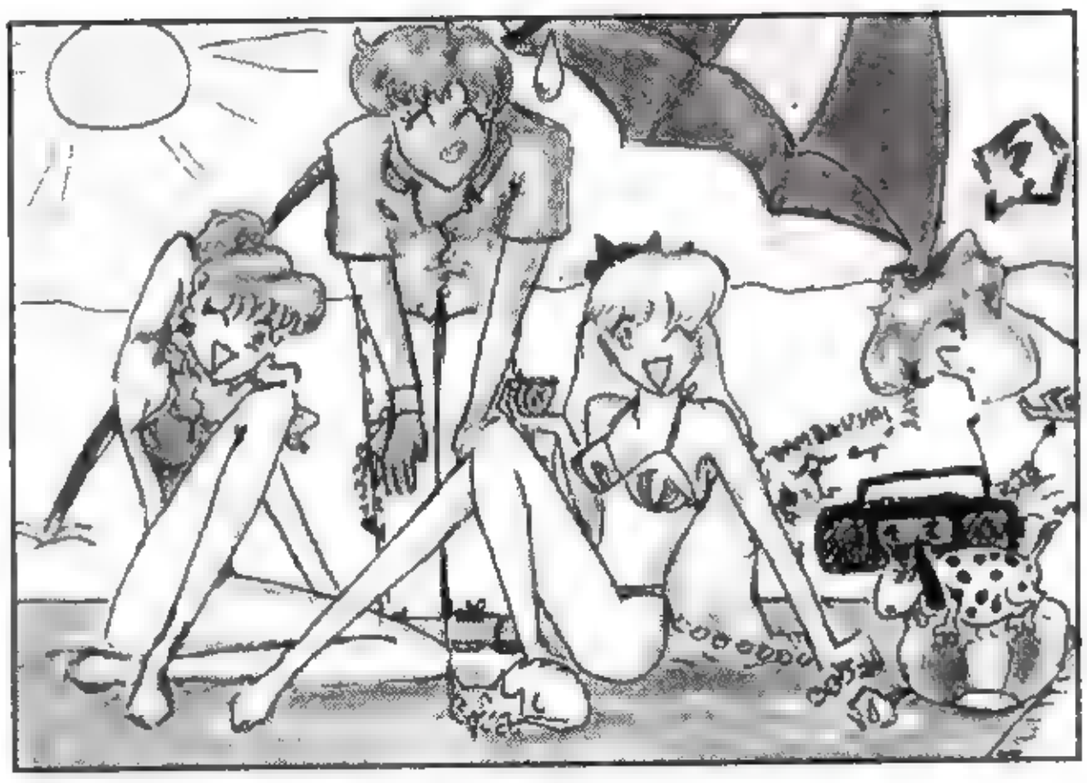
♥ Swoje wakacyjne wojaże planujesz zależnie od tego, gdzie mogą sprzedawać cokolwiek związanego z Sailor Moon.

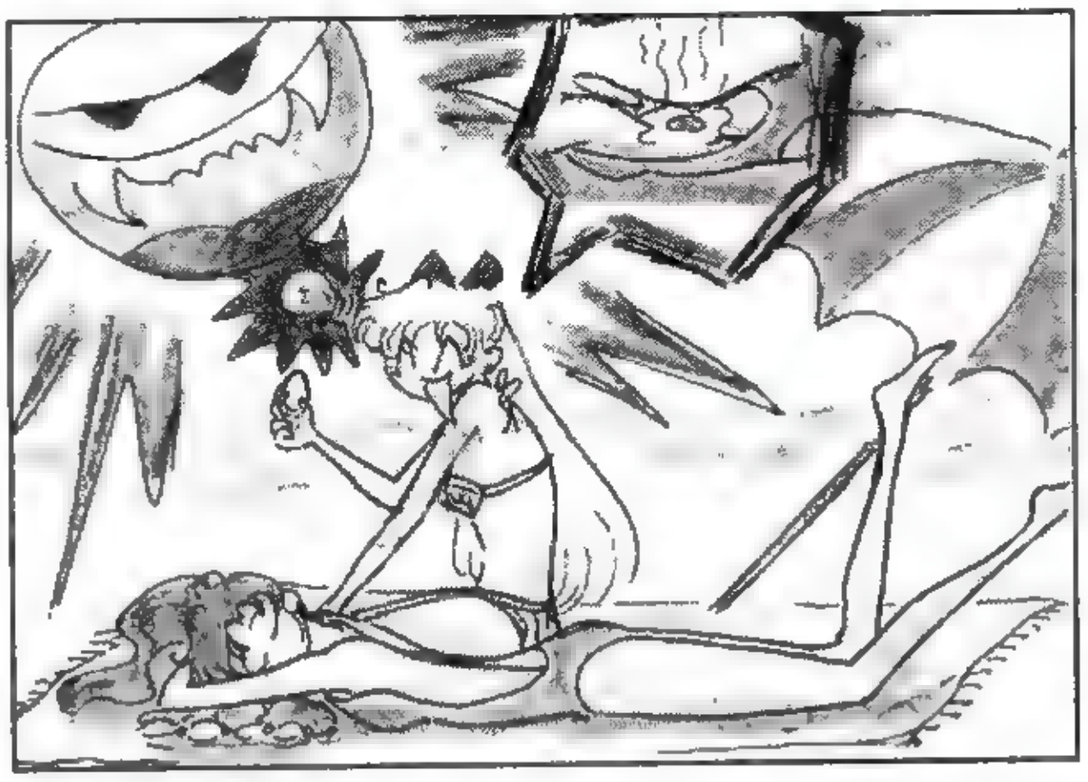
♥ Zaczynasz mówić „Czar...", a twoi przyjaciele już kręcą głowami, myśląc: „Znowu to samo...". Nawet jeśli mógłbyś powiedzieć coś w rodzaju „Czarne swetry nie są tym, co najbardziej lubię".

♥ Zamiast lubić piątki (jak wszyscy inni), nienawidzisz ich z całego serca. Piątki oznaczają zapowiedź dwóch dni bez Sailor Moon!!!

♥ Twoja rodzina i znajomi wspominają o psychiatrze, którego powinieneś odwiedzić, ponieważ też jest fanem Sailor Moon.

♥ Kiedy na astronomii otrzymujesz pytanie: „Jakie są dwie najbliższe Słońcu planety?" odpowiadasz bez wahania: „Ami i Minako".





♥ Zaczynasz myśleć o... czymkolwiek. I zawsze ma to jakiś związek z Sailor Moon.

♥ W zatłoczonych miejscach zaczynasz nagle śpiewać na całe gardło „Moonlight Densetsu", co może zwrócić na ciebie uwagę innych Moonies.

♥ Wiesz, kto to są Moonies.

♥ Ty jesteś Moonie!

♥ Już wiesz, że nazwiesz swoje pierwsze dziecko Usagi. Płeć nie gra roli.

♥ Kiedy mówisz, słowa nie są zsynchronizowane z ruchem twoich warg.

♥ Słyszysz przypadkiem czyjąś rozmowę, i wydaje ci się, że co trzecie padające w niej słowo to „Sailor Moon".

♥ Potrafisz każdą konwersację sprowadzić do teamatu Sailor Moon.

♥ Wydajesz więcej pieniędzy na gadżety związane z Sailor Moon niż na jedzenie.

♥ Potrafisz wymienić jednym tchem wszystkie Sailorki, chociaż nie potrafisz w ten sam sposób wymienić pierwszych czterech królów Polski.

- Rozmawiasz ze swoimi kotami, a one ci odpowiadają.
- Właściwie mógłbyś nosić Tiarę zamiast czapki, gdybyś tylko ją miał. Tiarę, oczywiście.
- Nie obchodzi cię to, że jesteś jakieś dwadzieścia lat starszy niż zamierzona przez autorów widownia Sailor Moon.
- Jesteś przekonany, że twoja wychowawczyni to Królowa Beryl.
- Wydaje ci się, że widziałeś Elvisa... rozmawiającego z Sailor Moon.
- Rozmawiasz z psychiatrą na temat twojego uzależnienia od Sailor Moon. Na drugi dzień psychiatra dodaje słowo „Moonie" na swojej wizytówce.
- Jesteś jedynym facetem w swojej szkole posiadającym plecak Sailor Moon i piórnik Sailor Moon. I jesteś z tego dumny.
- Nawet twoi znajomi Moonies uważają, że oglądasz zbyt wiele Sailor Moon.
- Wydaje ci się, że nowojorska Statua Wolności trzyma w dłoni Księżycowe Berło, a nie jakąś tam pochodnię.
- Kiedy krzyczysz albo płaczesz, twoje usta zajmują trzy czwarte twarzy.
- Na oficjalnych uroczystościach śpiewasz „Moonlight Densetsu" zamiast hymnu państwowego.
- Składasz w NBP wniosek, aby portret Usagi znalazł się na pięćsetzłotowym banknocie.
- Wydaje ci się, że aby utrzmywać się przy życiu, musisz jeść, pić i oglądać Sailor Moon. Chociaż może jedzenie i picie nie jest aż tak istotne.

rys. Anna „Anko" Kopycińska

Cutey Honey – życie w trzech aktach

Jest sobotni wieczór. O godzinie 19 czasu tokijskiego jakiś człowieczek zasiada przed telewizorem, włącza kanał TV Asahi i czeka z niecierpliwością na kolejny odcinek Sailor Moon. A tu co? Czyżby Usagi zmieniła się nagle w rudowłosą kobitkę o bardzo bujnych kształtach? Hola! Co jest grane? Co? Cutey Honey? Co to takiego?... Ach...czarodziejska pałeczka... transformacja...negliż...wow.... fajny jest ten nowy serial!...

Akt I

W roku 1973, jedna z najbardziej seksownych, komiksowych bohaterek ujrzała światło dzienne. W tym to właśnie roku, wytwórnia Toei Animation postanowiła zaadaptować w anime cieszącą się w ówczesnych latach bardzo wielkim powodzeniem, mangę pana Go Nagaia. Był to trzeci komiks kreski tego twórcy przelany z papieru na taśmę filmową.

Honey jest androidem wymyślonym przez pewnego genialnego naukowca. Jest ona jednak androidem nietypowym. Posiada bowiem pewne małe urządzonko (nosi je zawsze na swej szyi), pozwalające jej zamieniać się do woli w kogo tylko zechce. Ale to jeszcze nie wszystko! Nie dość, że się może zmieniać w wymarzone postacie, to jeszcze za każdy razem zyskuje ich cechy własne! Stąd, gdy się zmienia w fotografa, potrafi robić genialne zdjęcia, będąc tłumaczką, zna języki obce, a gdy jest karateką... nieźle może komuś przywalić...

© Toei Animation

Powróćmy jednak do samej historii. Równolegle do badań profesora, rozwija się pewna kryminalna organizacja – „Panther Claw" zrzeszająca same kobiety. Dowiedziawszy się o istnieniu urządzenia pozwalającego na transformacje, Pantery postanawiają oczywiście je zdobyć. Pantery dzięki niemu chcą zniszczyć wszystkie kobiety na Ziemi. Po co? Po to, aby zdobyć wszystkich facetów... (niezła historyjka...).

Profesor naturalnie ginie, stając w obronie swego wynalazku, ale na szczęście Honey wraz z tym magicznym „multiplikatorem" ucieka. Od tego momentu, jej celem życiowym będzie walka (za pomocą szabelki) z Panterami w obronie kobiet i ... multiplikatora! Pomagać jej będzie młody (i przystojny, jak na epokę...) dziennikarz, jego młodszy braciszek

oraz Danpei, ich rodowy ninja (przypominający bardziej Hapossaia z Ranma 1/2, czyli zboczonego dziadka, aniżeli wykwalifikowanego ninję...). Honey w tzw. „życiu incognito" jest wysoką i szczupłą blondynką o długich włosach. Jedynie do walki zamienia się w rudzielca z dużym dekoltem...

Nie można jednak stwierdzić, iż serial ten jest wielkim arcydziełem. Animacja jest bardzo statyczna, ruchy mało płynne, a dekoracje przypominają raczej kolorowe plamy, dynamiczne szarpnięcia pędzla aniżeli dopracowane tło, takie jak np. w „Moim sąsiedzie Totoro".

Nie możemy tutaj oczywiście za dużo wymagać, serial został nakręcony przecież w latach siedemdziesiątych. Realizacja nie była na zbyt wysokim poziomie. Jedynie design postaci, a zwłaszcza głównej bohaterki Honey pod jej różnymi postaciami był dosyć dopracowany. Seria nie unika scen z nagością na pierwszym planie... ale też nie straszy brutalnością, której możemy trochę znaleźć w mandze. Anime urywa się niestety w mało spodziewanym momencie, tak samo jak jego pierwowzór, czyli manga. Kończy się ona bowiem śmiercią Pantery Sister Jill, prawej ręki przywódczyni grupy Panther Craw.

Mimo tych wszystkich niedociągnięć, serial cieszył się w Japonii dosyć dużym powodzeniem.

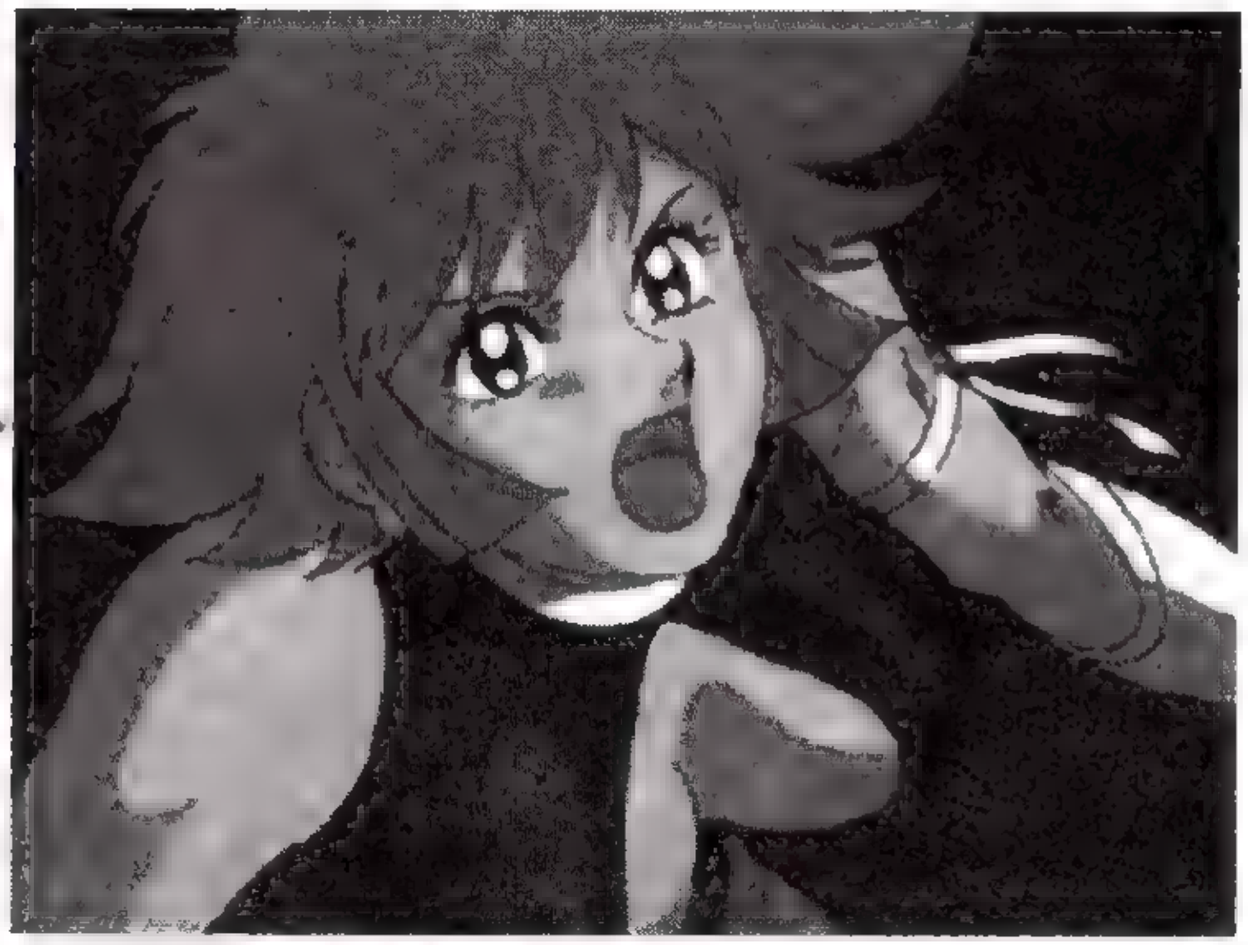
Manga

Akt II

Dwadzieścia jeden lat później, czyli w roku 1994 Cutey Honey znowu powraca na ekrany. Tym razem jako serial OAV (serial przeznaczony na rynek wideo). Toei Animation i Dynamic Planning (wytwórnia braci Nagai) postanawiają ożywić Honey, trochę inną i bardziej seksowną. Serial jest tym razem przewidziany dla publiczności starszej. Więcej erotyki, transformacja jest bardziej „rozebrana", kształty Honey się powiększają...

Na rysownika nowej serii został wytypowany młody adept studia Juino – Osamu Horiuchi (pracujący wcześniej w studiu Minoru Maedy – Dragon Ball, Touch). Zmienia się również miejsce akcji oraz przeciwnicy Honey.

Sto pięćdziesiąt lat minęło jak jeden dzień.... od czasu walk z organizacją Panther Craw. Życie Honey



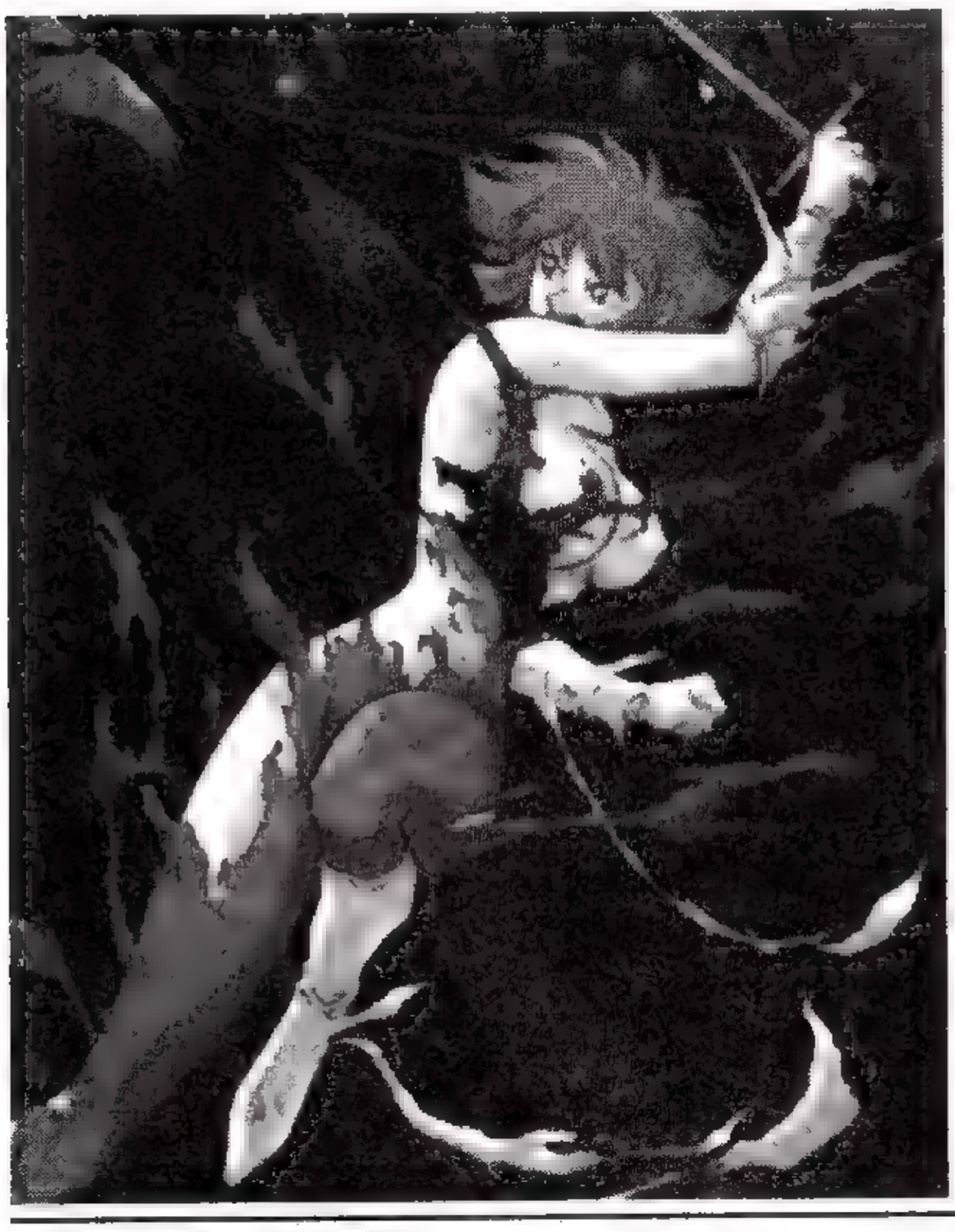
było spokojne do momentu ponownego spotkania z Danpei (tym ninją z poprzedniej serii). Danpei, cały cybernetyczny przychodzi ostrzec Honey przed nowym niebezpieczeństwem jak i poprosić ją o pomoc. Tym niebezpieczeństwem jest nowa kobieca (znowu?) organizacja kryminalna pod przywództwem osobnika o imieniu Dolmek. Honey jednak odmawia, pozostawiając Danpeia samemu sobie. Niestety, Dolmek i jego banda zaczynają się interesować Honey i jej magicznym urządzonkiem...

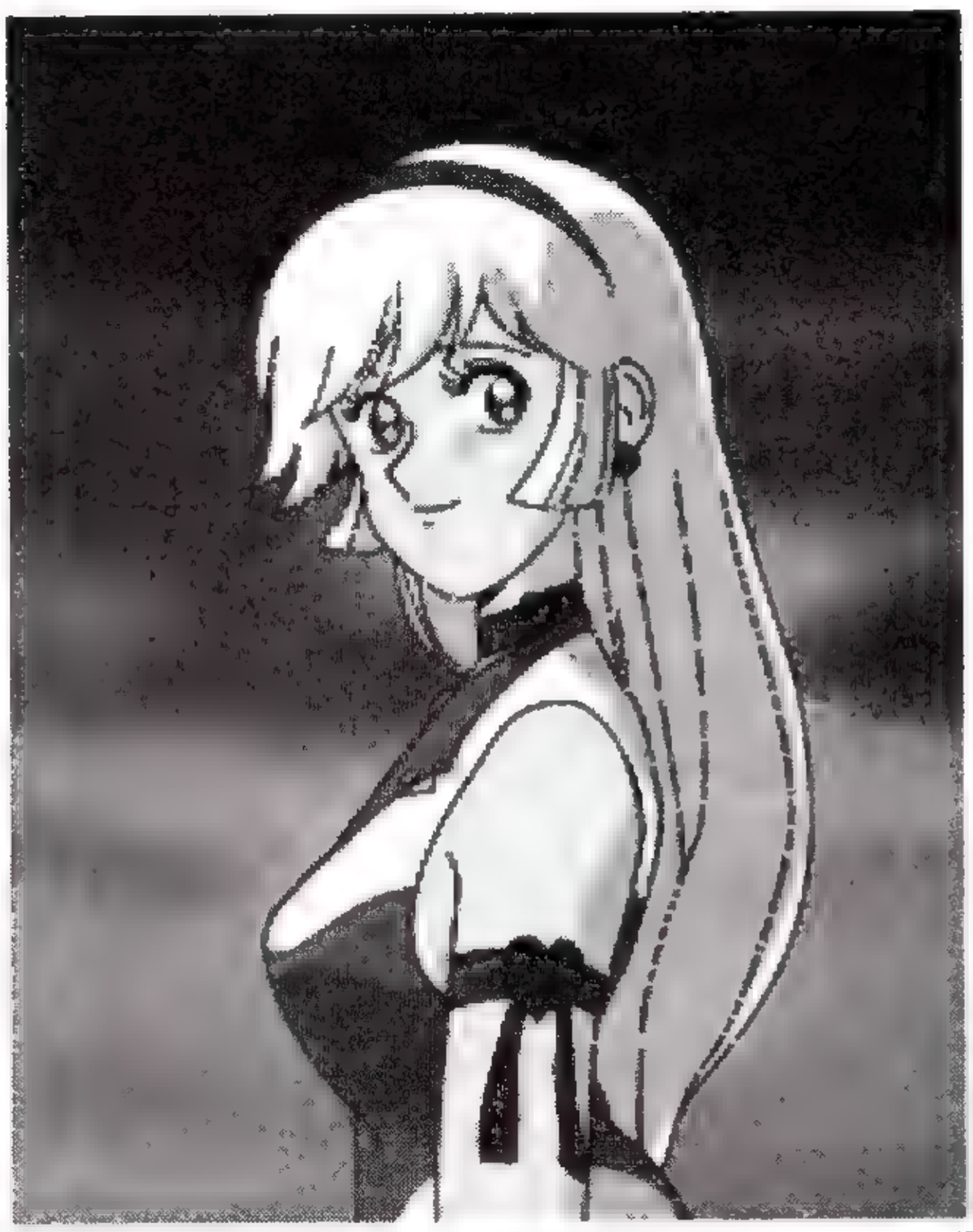
Serial OAV jest bardzo dopracowany. Kreska Osamu Horiuchi jest dynamiczna i miła dla ludzkiego oka. Honey wyładniała, nabrała kształtów, choć w niektórych momentach trochę za bardzo jak na mój gust (zbyt duża ilość mięśni, w niektórych ujęciach robi z niej potężnego faceta). Fabuła anime, mimo że trochę banalna trzyma się jednak stylu zapożyczonego z mangi. Postać Danpeia cyborga przypomina linię robotów Go Nagaia (Grendizer/Goldorak, Mazinger Z), dobrze wyposażonych w broń różnego kalibru.

Akt III

Kolejne trzy lata minęły, a telewizja japońska powraca z nową Cutey Honey, mającą za zadanie pobić swą popularnością zakończony dopiero co serial „Sailor Moon". I tu nasuwa się pytanie, czyżby Japończycy przeżywali kryzys twórczy? Nie ma nic nowego, tylko stałe wyciąganie z szuflad starych seriali telewizyjnych i przerabianie ich od nowa!

„Cutey Honey F" albo jak kto woli „Cutey Honey Flash" wyprodukowana została po raz kolejny przez wytwórnię Toei Animation w kolaboracji z Dynamic Planning. Historia pozostała ta sama. Honey, piękny android i jej maszynka do transformacji poszukiwane są przez tajemniczą i niebezpieczną kryminalną organizację. Opowieść tym razem została skierowana do młodszego odbiorcy (coś a la prognozowana publika „Sailor Moon", czyli 12–14 latków), toteż musiały nastąpić tu pewne zmiany. Nie można było przecież pokazać dzieciom roznegliżowanej panienki!... Toteż Honey zmieniła nieco swój wyjściowy wygląd (mniej wybujałe, prowokujące kształty jak w OAV, bardziej smukła sylwetka, duża, w stosunku do wątłego, długiego ciała, głowa z bogatą, rozwianą jak zawsze, różowawą czupryną, dużo większe oczy, itp.), pozostając jednak seksowną bohaterką. Nowy design postaci (jak na mój gust zbyt kolorowy, wręcz mdły) sprawił również, że Honey wymłodniała (co prawda jej biust o tym nie mówi...) w sensie zamiany dorosłej kobiety w piętnastolatkę...





© Toei Animation

W serialu pojawiły się również nowe postacie towarzyszące głównej bohaterce „w walce o miłość i sprawiedliwość"... oraz transformacja Honey w super wojowniczkę uległa zmianie. Blondwłosa Honey w stanie spoczynku zamienia się teraz w wojowniczkę nie poprzez urządzenie umocowane na jej szyi, tylko dzięki czarodziejskiej pałeczce... wykonując „balet"... podobny do transformacji Usagi w Sailor Moon. Podobnie jak Sailor Moon, Honey posiada całą masę różnych gadgetów pozwalających na dorobienie się licznym producentom zabawek...

Cutey Honey to opowieść przepełniona humorem, ładnymi bohaterkami i czarodziejskim mocami, tym razem całkowicie wytłumaczalnymi naukowo (przynajmniej przez naukowców ze świata Honey). Trzy epizody z życia Honey przedstawione są w bardzo różny sposób. Oglądając jednak to ostatnie dzieło z sagi Cutey Honey czyli serial „Flash" (który nawet w lipcu br. doczekał się adaptacji kinowej) mamy wrażenie deja vu. Nie mogę się jednak za bardzo wypowiadać na temat tego ostatniego produktu z serii, gdyż widziałam tylko przelotnie kilka odcinków, ale mam wrażenie, że to anime stworzone zostało w celach wyłącznie komercyjnych. Nic nowego, poza kilkoma postaciami, design jest cukierkowy i stąd bardzo kiczowaty, mimo że realizacja jest dosyć dobra jak na serial telewizyjny.

Gdybym miała sklasyfikować wszystkie trzy seriale w kolejności ich wartości, postawiłabym na pierwszym miejscu serial OAV, za dobre wykonanie, ładne rysunki i sympatyczną (choć trochę banalną) historię. Drugie miejsce przyznałabym anime z 1973 roku za to, że jest pierwszą adaptacją, a przy tym najbardziej oryginalną, mimo słabej animacji. Na trzecim miejscu uplasowała by się „Cutey Honey Flash" z uwagi na brak jakiegokolwiek nowatorstwa.

Mój wybór jednak nie musi się pokrywać z Waszym, toteż gdy zobaczycie choć jeden z trzech opisanych przeze mnie epizodów, wyda się on Wam (bądź też nie) bardzo interesujący.

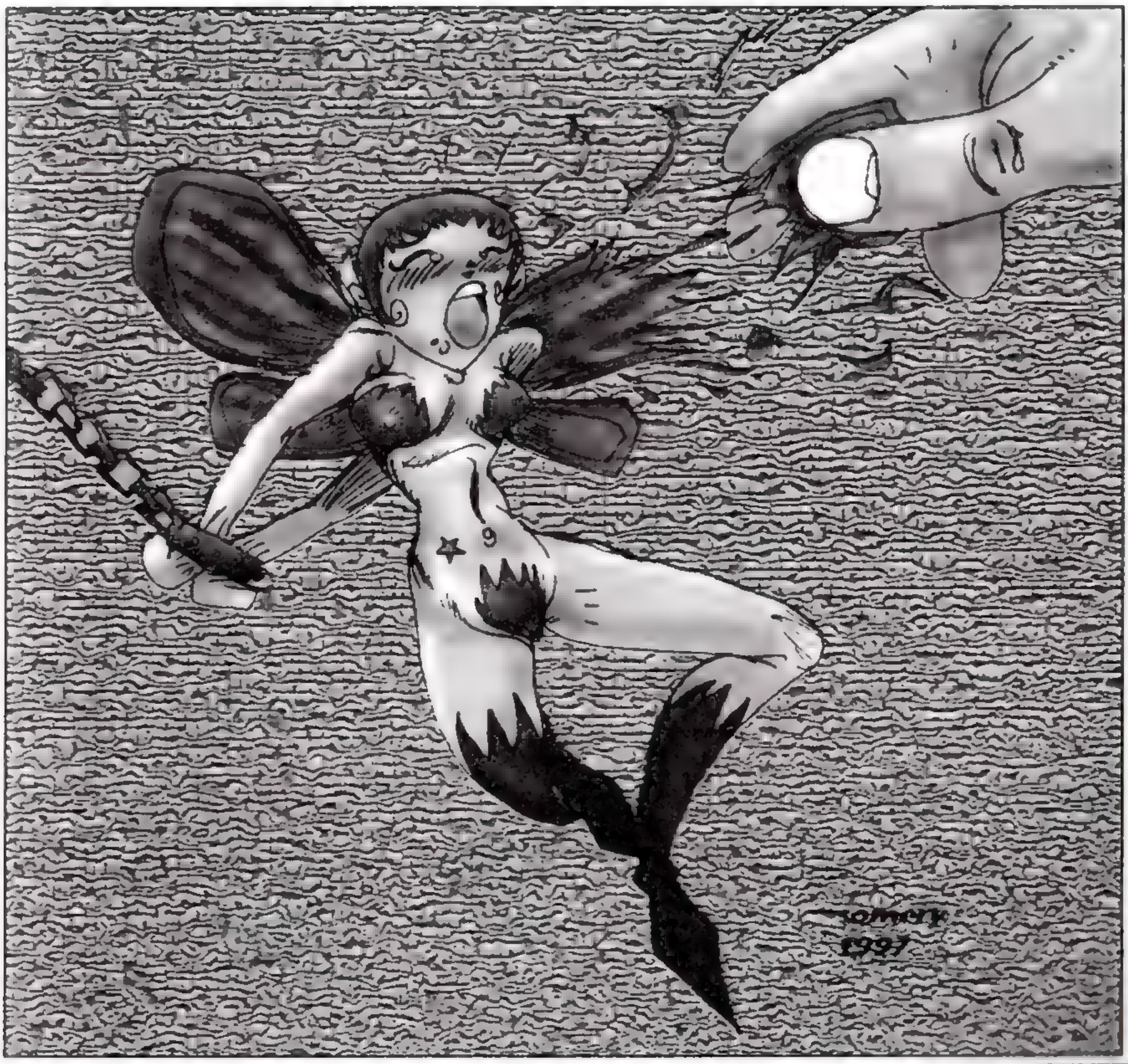
Cutey Honey serial TV
format: 25 odcinków
rok produkcji: 1973
autor mangi: Go Nagai
reżyseria: Tomoharu Katsumata (Wing–man, Grendizer)
scenariusz: Masaki tsuji (Maps, Syrenka Makko)
chara design: Shingo Araki (Saint Seiya, Lady Oscar)
art design: Mataharu Urata (Candy, Ginga Tetsuodo 999, Dr Slump)
muzyka: Takeo Watanabe (Candy, Mia superstars)
produkcja: Toei Animation

Cutey Honey OAV
format: 4 x 30' + OAV special
rok produkcji: 1994
autor mangi: Go Nagai
reżyseria: Yasutaka Nagaoka (Drgon Quest, Lupin TV films)
scenariusz: Isao Shizutani (Piłkarze)
chara design: Osamu Horiuchi (partycypowałw Minky Momo, Lamune & 40)
art design: Nobuto Sakamoto (Dragon Quest, Slam Dunk, Magiczne zwierciadełko)
muzyka: Kazuhiko Toyama (Magalopolis, Darkside blues)
produkcja: Toei Animation
dystrybucja w Europie: Dynamic Visions S.A.

Tiule i koronki – o seksie słów kilka

Bracia Otaku! Jak sądzę, tytuł niniejszych rozważań wzbudził w niejednym z was pewne emocje. Zanim jednak przejdę do rzeczy, pozwólcie wyjaśnić kilka spraw. Jeśli same słowa „seks", „erotyka" wywołują w tobie obrzydzenie i odrazę, to proszę przewróć stronę i nie czytaj tego tekstu, ponieważ wyżej wymienione wyrazy będą się w nim często powtarzać.

Jeśli z kolei twoje emocje są skrajnie przeciwne i oczekujesz kolejnej porcji mangowo-animowego „mięsa", to także proszę cię o nie czytanie poniższych wypocin z prostego powodu – żadnych nieprzyzwoitych treści tu nie znajdziesz, gdyż tekst ten jest próbą analizy pewnego zjawiska, a nie listą najbardziej „pieprznych" kaset wideo czy komiksów.



Manga i anime są specyficznymi dziedzinami sztuki, obejmujące swoją tematyką wszelkie aspekty życia. Trudno się więc dziwić, że seks i erotyka także są obecne w wielu historiach rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni. Myliłby się jednak ten, kto traktowałby komiksowo–filmową erotykę japońską na równi z niskobudżetowymi filmami erotycznymi produkcji na przykład niemieckiej. Jak niemal wszystko, także i erotyka ma w Japonii długą i ciekawą tradycję. Niedowiarków spieszę poinformować, że początki komiksów o tej tematyce sięgają osiemnastego wieku, kiedy to powstawały tak zwane shunga, czyli drzeworyty ukazujące sceny o zabarwieniu seksualnym (czasami dosyć śmiałe, jak na europejskie normy). Stan ten trwał aż do czasów Restauracji Meiji (lata 1868–1912), kiedy to rząd japoński w trosce o pozytywny obraz Japonii w oczach innych państw wyjął owe drzeworyty spod prawa. Sytuacja taka trwała mniej więcej do roku 1960, kiedy to załamał się stabilny do tej pory japoński rynek wydawniczy (stało się to między innymi za sprawą sukcesu magazynów komiksowych takich jak np. „Shonen Jump"). Wtedy to artyści przyzwyczajeni do starego porządku, wprowadzili do swoich komiksów realistycznie przedstawianą przemoc twierdząc, że rysują oni obrazy z życia, a nie jakieś tam historyjki dla dzieci. Wprowadzenie do japońskiego komiksu także erotyki było więc tylko kwestią czasu.

Mniej więcej w tym samym czasie nastąpił okres wielkiego rozrostu rynku komiksowo–animowego w Japonii i typów produkcji (o których możecie przeczytać w Kompendium 1). Wtedy właśnie seks i erotyka „rozpełzły się" do wszystkich niemalże gatunków mangi i anime. Obecnie 70 lub więcej procent wszystkich japońskich komiksów czy filmów animowanych zawiera pewien ładunek erotyczny (są to moje teoretyczne szacunki). Zapewne wielu z was czytając ostatnie zdanie zupełnie się ze mną nie zgodziło twierdząc, że przecież większość „porządnych" mang i anime nie ma nic wspólnego z tymi „świństwami" (niektórzy dodadzą jeszcze: „a szkoda...").

Dla takich właśnie osób przygotowałem krótki przewodnik po komiksach przeznaczonych dla różnych grup wiekowych wraz z omówieniem zawartej w nich dawki erotyzmu. Najlżejszy materiał pojawia się już w komiksach dla dwunastolatków! Sceny podciągania sukienek uczennic czy prób zaskoczenia ich pod prysznicem są normą. Rzadko wykraczają dalej. Najwyżej jakiś chłopiec przypadkowo dotknie kobiecych piersi (z reguły potem solidnie za to obrywa). Wszystkie sceny erotyczne w tych komiksach mają podłoże komediowe i są wykonane w bardzo „kreskówkowym" stylu.

Nieco odważniejsze obrazy pojawiają się w komiksach przeznaczonych dla uczniów szkół średnich niższego stopnia. W tym przypadku kilku odcinkach danej serii, zostaje pokazane jakieś nagie ciało czy stosunkowo niewinne pieszczoty. Tutaj także większość scen erotycznych ma charakter komediowy i jest przedstawiona mało realistycznie (choć zdarzają się wyjątki).

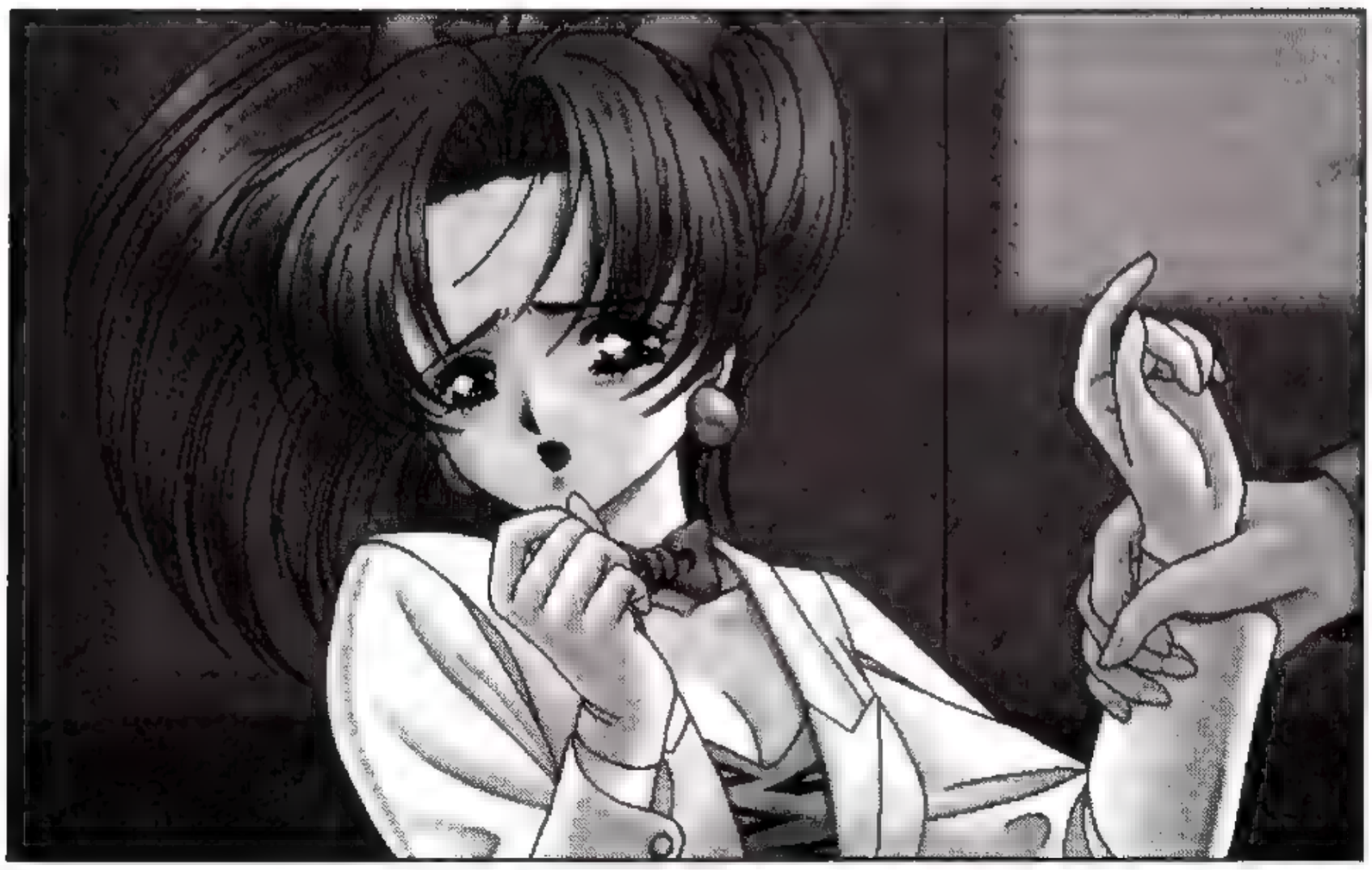
W zupełnie innym kierunku poszły komiksy dla nastoletnich dziewcząt. Nie ukazują one bowiem seksu heteroseksualnego, skupiając się raczej na homoseksualnych związkach pomiędzy mężczyznami (oczywiście obrazy kontaktów męsko-damskich także się pojawiają, są jednak stosunkowo rzadkie). Jest to swego rodzaju propaganda, mają-

ca przekonać czytelniczki, że mężczyźni też potrafią romantycznie kochać, ale okazują swoje uczucia w „nieco inny" sposób. Jeśli już w komiksach tego typu pojawia się jakaś scena erotyczna, to z reguły dużo większy nacisk kładziony jest na jej romantyczno–uczuciową stronę.

Komiksy dla nastoletnich chłopców traktują już seks bardziej dosłownie. Mamy tu do czynienia z historiami w całości poświęconymi zaspokajaniu przez danego osobnika swoich erotycznych potrzeb, jakkolwiek w dalszym ciągu trzeba dobrych kilkudziesięciu stron, żeby do „czegoś" doszło. W tej kategorii można spotkać zarówno świetnie napisane historie, jak i komiksy bazujące tylko na pokazywaniu od czasu do czasu nagości czy seksu.

Dalej posuwają sprawę komiksy przeznaczone dla widowni w wieku od około 17 do około 30 lat (tutaj już bez podziału na płeć). W tych historiach seks bardzo często wysuwa się na pierwszy plan, ale nie zawsze jest jedynym tematem (np. w mandze „Maison Ikoku" autorstwa Rumiko Takahashi seks jest traktowany z wielkim wyczuciem i wrażliwością).

Stosunkowo nowym zjawiskiem są komiksy przeznaczone specjalnie dla dorosłych mężczyzn lub kobiet. W tych pierwszych bardzo częstym motywem są historie erotyczne mające miejsce w czasach samurajskich i przesycone tradycyjnymi japońskimi motywami. Co do komiksów kobiecych, tragiczną pomyłkę popełniłby ktoś, kto sądziłby, że podchodzą one do seksu w bardziej wyszukany czy delikatniejszy sposób. Szokującą prawdą jest, że znajdują się w nich ta-



kie atrakcje jak sadomasochizm, zoofilia czy najbardziej wyuzdane pozycje! Autorzy tych komiksów twierdzą bowiem, że znudzonym i sfrustrowanym japońskim „kurom domowym" potrzebna jest odrobina „urozmaicenia" w życiu... Pozostawię to stwierdzenie bez komentarza.

Poza podanymi wyżej, istnieje oczywiście wiele jeszcze innych komiksów mających związek z erotyką, traktujących na przykład o tak wyszukanych tematach jak seks i golf, seks i siatkówka, seks i mahjong, seks i gotowanie... i wielu innych, równie lub nawet bardziej dziwacznych.

Manga

Jak sądzę, niektórzy z was mogą czuć się zbulwersowani podanymi powyżej faktami i nie ma w tym nic złego, należy jednak pamiętać, że Japonia leży w zupełnie innym obszarze kulturowym niż Polska i że tym samym podejście do tych, jakże trudnych dla nas tematów, jest tam całkowicie różne od europejskiego. Ze względu na pewne uwarunkowania polityczne (zamknięcie kraju na długi okres) i religijne oraz kulturowe, stosunek do ludzkiego ciała i tym samym do szeroko pojętego erotyzmu, jest tam nieco inny niż nasz. Dlatego zanim grom-

kim głosem zakrzykniemy, że wszystkie japońskie komiksy to świństwo i perwersja, należałoby nieco dokładniej przeanalizować ten temat.

No dobrze, ja tu piszę o kulturowym i religijnym podłożu japońskiej erotyki, ale warto byłoby także przyjrzeć się związanym z tym zagadnieniom prawnym. Otóż w japońskim kodeksie karnym istnieje sławetny artykuł 175 regulujący ten problem. Zapisano w nim między innymi, że owłosienie intymne i dojrzałe genitalia nie mogą być pokazywane. Jedynym wyjątkiem od tej reguły są sytuacje, kiedy są one „ekstremalnie kreskówkowe" (w ustawie brak dokładnej definicji). Celowo akcentuję słowo „dojrzałe", ponieważ nie ma żadnego zakazu pokazywania dziecięcych genitaliów! Ten właśnie zapis spowodował, że Japonia stała się „oazą" dla producentów pornografii dziecięcej (jeśli ktoś z was kiedyś zastanawiał się, dlaczego w erotycznych mangach i anime postacie zawsze mają tak niewinne twarzyczki, to teraz już zna odpowiedź...).

Na szczęście to prawne niedopatrzenie prawdopodobnie ulegnie zmianie, ponieważ kilka organizacji międzynarodowych wystąpiło do rządu japońskiego o zmianę artykułu 175 i z tego co mi wiadomo, prace zmierzające do zmian legislacyjnych właśnie trwają. Poza tym różne organizacje w samej Japonii wymusiły na większości wydawców wyraźne oznaczanie komiksów dla

dorosłych, choć nadal zdarzają się sytuacje, kiedy pod niewinnie wyglądającą okładką znaleźć można tzw. „twardą" pornografię.

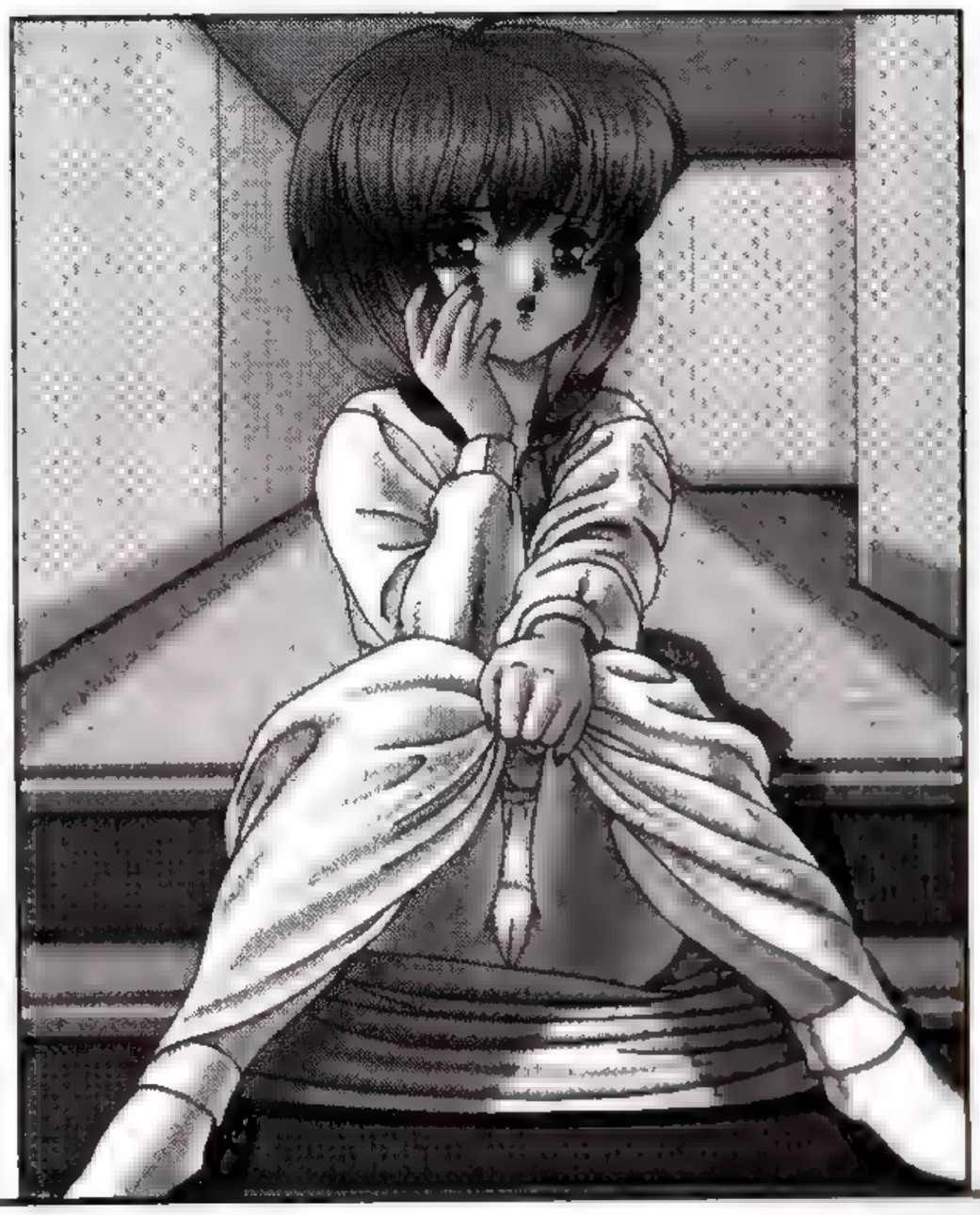
Problem, nad którym warto byłoby się przy tej okazji zastanowić, to przyczyna tak wielkiej popularności sztuki erotycznej w Kraju Kwitnącej Wiśni. Moim zdaniem przesadzona i często wręcz perwersyjna erotyka działa jak „bufor" pochłaniający negatywne emocje i stresy związane z szalonym tempem życia i wielogodzinną pracą. Nie należy także zapominać o wielkim napięciu seksualnym Japończyków, żyjących w niesamowicie sterylnym społeczeństwie, w którym nawet uścisk ręki czy tym bardziej przytulenie kogoś ciągle traktowane jest jak „coś poważnego". Oczywiście postępująca amerykanizacja Japonii powoli wykorzenia te stereotypy, ale w dalszym ciągu objęcie kogoś traktowane jest tam podobnie, jak w Polsce pocałunek (lepiej nie robić tego nagminnie przy ludziach). Kolejnym problemem jest wciąż duża liczba szkół wyłącznie damskich lub męskich i niewielki tym samym kontakt japońskich nastolatków z ich rówieśnikami przeciwnej płci. Tutaj właśnie pojawia się drugie ważne zadanie, jakie spełniają lepiej lub gorzej erotyczne mangi i anime: zbliżanie japońskich chłopców do dziewcząt i vice versa. Dlatego właśnie w komiksach dla nastolatek roi się od romantycznych, delikatnych mężczyzn, których łatwiej jest im zrozumieć, a w historiach przeznaczonych dla chłopców wiele jest kobiet władczych i silnych, nie zajmujących się „babskimi sprawami". Po raz kolejny widać więc, że na zjawiska te nie można patrzeć poprzez europejski pryzmat wartości i trzeba zastanowić się poważnie, zanim ze świętym oburzeniem spalimy je na stosie ...

Słowniczek terminów
związanych z erotyką w mangach i anime:

Kawaii – obrazki rysowane w tym stylu zwykle pozbawione są erotyzmu, jeśli nie liczyć wyidealizowanych czasami kobiecych kształtów, czy obcisłych bluzeczek i innych tego typu „akcesoriów".

Panchira – te rysunki z kolei przedstawiają postacie bądź to w samej bieliźnie, bądź też w pozach ową bieliznę ukazujących, jak na przykład niektóre ataki z powietrza Czarodziejki z Marsa.

Echchi (czyt. „ećci" dosł. „łagodnie nieprzyzwoite") – tutaj mamy do czynienia albo z tak zwanymi „śmiałymi" czy „zapraszającymi" pozami, albo z postaciami w stroju topless. Brak tu obrazków przedstawiających seks czy jakąkolwiek perwersję (dobrym przykładem tego stylu są na przykład rysunki nagiego Ranmy w komiksach „Rumiko Takahashi").



Soft hentai – jest to mniej więcej termin odpowiadający naszemu „miękka pornografia", czyli wszelkie realistyczne akty kobiece lub męskie, w dalszym jednak ciągu przedstawione ze smakiem i nigdy nie portretujące czynności seksualnych jakiegokolwiek rodzaju (wiele laleczek z programu „Kiss" jest przedstawicielkami tej właśnie kategorii).

Hard hentai – ten z kolei termin można by przetłumaczyć jako „twarda pornografia", co oznacza, że w tej kategorii mieszczą się wszelkie obrazy aktywności seksualnej, a także bardziej „śmiałe" pozycje i ujęcia. Typowym przykładem mogą tu być wspomniane wyżej komiksy dla dorosłych mężczyzn.

Tentacle hentai – „najcięższy" z wymienionych gatunków, tentacle hentai zawiera w sobie wszelki obrazy o ciężarze gatunkowym zbliżonym do po-

przedniej kategorii „wzbogacone" ponadto o postacie demonów zwykle zaangażowane w czynności seksualne z ludzkimi kobietami (ta kategoria posiada bardzo silny oddźwięk sadystyczny). Typowym przykładem tentacle hentai jest znana seria anime pt. „Urotsukidoji".

Nota od autora. Artykuł ten powstał w celu przybliżenia przeciętnemu czytelnikowi złożonego problemu związanego z dużą dawką erotyki w japońskich komiksach i filmach animowanych. W założeniu miał to być pseudonaukowy esej nie zawierający w sobie treści obscenicznych, czy obraźliwych. Ze względu na specyfikę tematu autor nie może być jednak pewien, że żaden z jego czytelników nie czuje się urażony lub zgorszony. Jeśli taka sytuacja miała miejsce, to serdecznie przepraszam wszystkich poszkodowanych moralnie.

Manga

Dewaluacja

Różowe liście w kształcie serc zawirowały w powietrzu i pośrodku parku pojawił się wielki, przezroczysty kryształ. W jego środku znajdował się ubrany w szaro–niebieski mundur, krótko ostrzyżony blondyn z zastygłym na twarzy wyrazem przerażenia. Rozległy się krzyki zdziwienia, niektórzy ludzie zaczęli uciekać, inni podchodzili bliżej, zaciekawieni niecodziennym widokiem. Nagle na powierzchni kryształu pojawiła się drobna sieć szczelin i pęknięć. W pewnym momencie kryształ rozpadł się na tysiące kawałków, a zamknięty w środku mężczyzna poruszył się, przeciągnął, jakby wyrwany z długiego snu i roześmiał głośno. Ludzie rozbiegli się przerażeni.

– Nareszcie! – krzyknął. – Nareszcie uwolniłem się spod klątwy rzuconej przez Beryl! Jestem wolny!...

– Pokonując ciemność nocy... – rozległ się głos z gałęzi drzew. Blondyn rozejrzał się i spostrzegł trzy ukryte w cieniu postaci. Głos kontynuował:

– ... walcząc z jasnością dnia, przybyły Sailor Stars!

– Kim... – mruknął blondyn. – Zresztą nieważne... Jam jest Jadeite, pierwszy z czterech! Pokonam was...

– Star Serious Laser! – nie zdążył dokończyć. Promień lasera trafił go w korpus, pozbawiając tchu i przepalając wnętrzności. Jadeite zwinął się, chwytając za brzuch i spojrzał na Sailor Stars, niczego nie rozumiejąc.

– Jak... – jęknął. Po chwili upadł na murawę i zniknął w obłoku różowych liści.

– Strasznie słaby był ten Sailor – mruknął Yaten. – I do tego tak dziwnie ubrany... Co on gadał, że jest jednym z czterech?

– Nieważne – powiedział Taiki. – Dobrze, że nie było tu Sailor Moon. Znowu by się darła, że trzeba go uratować.

Ostateczne zwycięstwo

Artemis wygrzewał się w popołudniowym słońcu na wysokim murze odgradzającym szkołę Juuban od reszty świata. Przeciągnął się, mrucząc z zadowolenia, obrócił na plecy, potem znowu na brzuch i znowu na plecy.

– Artemisie – rozległ się głos. Kot szybko obrócił się na brzuch, omal nie spadając z muru i zamachał gwałtownie łapami.

– Ach, to wy – mruknął spoglądając na Lunę i stojącą obok Setsunę.

– Wiesz, o czym chcemy porozmawiać – powiedziała Setsuna.

– Tak... – Artemis przeciągnął się uśmiechając. – Nasz plan był doskonały... Teraz, po pokonaniu Galaxii, musimy tylko wprowadzić w życie jego ostatnią część.

Luna usiadła na murze obok niego.

– Aż dziwne, że nam się udało. Ten plan był... – zamyśliła się, szukając odpowiedniego słowa – ...taki naiwny.

Setsuna roześmiała się.

– Zdaje mi się, że najtrudniej było usunąć prawdziwego Artemisa i Lunę, gdy dopiero rozpoczęli swoje poszukiwania – powiedziała. – Potem tylko odnalezienie Sailor Senshi, pokonanie Metalli...

– Gdy zaczynaliśmy, wszechświat był pełen istot, które tak jak my chciały zawładnąć Ziemią – przerwał jej Artemis. – Najpierw Metallia, potem Wiseman, Tomoe, Nehelenia i Galaxia...

– I jeszcze ci kosmici: Ail i Ann – wtrąciła się Luna. – I o wszystkich innych... Nie pamiętam teraz ich imion.

– Ail i Ann pojawili się zupełnie niespodziewanie. Mogli zupełnie zniweczyć nasz plan – powiedziała Setsuna. – Jeszcze a'propos zasług... Nie zapominaj o naszym statku kosmicznym. Bez niego by nam się nie udało. To on przetransformował was w obecne postaci.

– I wygenerował z protoplazmy Chibi–Usę – dodała Luna. – Ta mała oszukała nawet Nehelenię i Heliosa.

– I stworzył wirtualne Kryształowe Tokyo z Endymionem i Serenity – zachichotał Artemis. – Strasznie naiwne dzieciaki z tych Sailor Senshi.

– Jedynym problemem były te Sailor Stars...

– ...I Chibi–Chibi. Dotąd nie mamy pewności, kim ona była – zakończył za Lunę Artemis.

– Nieważne. Udało nam się ich oszukać – mruknęła Luna.

– Sailor Senshi pokonali wszystkich naszych konkurentów. – Artemis znów się przeciągnął. – Teraz...

– Artemisie, uzgodniłyśmy z Setsuną, że nie chcemy wprowadzać drugiej części planu – przerwała mu Luna. – Podoba nam się życie na Ziemi w naszych obecnych postaciach.

– Wy też?! – zdziwił się Artemis.

– Jak to: „my też"? – Luna zmarszczyła brwi.

– Wiecie... przywiązałem się do Minako... Zajmuje się mną... Spodobało mi się życie kota.

– To tak jak ja i Usagi – mruknęła Luna. – Nie chciałabym jej skrzywdzić.

– A więc wszystko załatwione – rozpromieniła się Setsuna. – Chodźmy, Luno.

Artemis patrzył za nimi chwilę, po czym znowu przewrócił się na plecy.

– Czemu mam takie dziwne uczucie, że Sailor Senshi i nas pokonały? – mruknął.

Chwila na kanale - flashback z #animepl

[Absolutna ciemność. Słychać tylko przytłumione głosy i trzaski. Coś migocze niewyraźnie na niebiesko]
- Daj głośniej.
- OK...
- Jeszcze.
- No co ty...
- Przecież nic nie słychać! Hej, zamknijcie się wszyscy, już się zaczyna.
[wchodzi muzyka, najlepiej coś w rodzaju „Hell March" z Red Alert]
[Dark Moon Productions]
- Co to jest? Seria R...?
- Nie, SuperS.
- Ale czołówka jest z R...
- Może im się pomyliło, hehehehe.
[In association with Star Kingdom Studios and Sailor Moon Doujinshi]
- Kurczę, obcięli w połowie!
- Rzeczywiście SuperS... tylko skąd ta czołówka...?
- Mówię ci, że im się pomyliło.
- Albo nie kupili.
- Albo dystrybutor im wcisnął.
- Nieważne, cicho.
[Proudly present]
- Czy to się nagrywa?
- O cholera!
- Co się stało...?
- Coś się w pilocie...
[huk i łomot]
[#anime-pl in]
- Jest! Jest Minako!
- Cicho, no i co z tego?
- Jak to co? Ja ją kocham!
- Ecchi.
- Ecchi, ecchi... tobie tylko jedno w głowie.
- Przecież ty powiedziałeś, że ją kochasz.
- Ale...
- Zamkniecie się wreszcie czy nie?
[bang]
[WDW: Wirtualny Dom Wariatów]

Internet... dla jednych to synonim oplątanych kablami komputerów. Dla innych to dom. Albo przynajmniej coś w tym rodzaju.

* Usako zastanawia się jak zarobić kasę...
Nephrite Odango: Odłączyć telefon ;–))))
Jedźmy dalej... przypuśćmy, że w tym domu na jednym z pięter znajduje się mnóstwo, praktycznie nieskończona liczba pokojów, zamieszkanych przez przeróżnych osobników w przeważającej części nie mogących się ze swoich pokojów wyrwać. Czy to zboczenie...? Uzależnienie...? Hmmm, może i tak, i wtedy zapewne zachcesz, szanowny czytelniku, nazwać to piętro, sanatoryjnym. A może i nie... nieważne. W każdym razie to piętro nazywa się 'IRC', a na drzwiach interesującego nas pokoju wisi kartka z napisem „#anime–pl". OK. Wejdźmy do środka.
Cuhulain KazuO: Miałem kłopoty z drugim video, bo znajomy wyjechał...
KazuO Cuhulain: A ja miałem kłopoty, bo kumpelka popsuła swoje :) i muszę teraz na Kyo czatować :)
Cuhulain KazuO: Złośliwość rzeczy martwych...
KazuO Cuhulain: Eee...martwych ? Kumpelka jest żywa....:)
To, co zastaniemy wewnątrz, zależy od pory dnia lub nocy. Około godziny szóstej rano zapewne nie będzie tu nikogo... może za wyjątkiem Haruki i Naru, dwóch oficjalnych botów pełniących funkcję strażników. Ponieważ żadna z nich nie jest zbyt rozmowna, darujmy sobie odwiedziny i zajrzyjmy później. Bo tak naprawdę, życie na #anime–pl rozkręca się dopiero koło ósmej, dziewiątej rano.
Kyoshiro Nephrite: Nikt mnie nie rozumie... sniff...
Nephrite Kyoshiro: A o co chodzi? ;–)
Kyoshiro Nephrite: Nie wiem. Sam się nie rozumiem :))))))

* * *

A ponieważ mamy jeszcze chwilkę czasu, zajmijmy się historią kanału. Powstał w grudniu 1996 roku, został założony przez Aishę, Kyoshiro, MAGa, Nephrite i Nighta (w porządku alfabetycznym). Jak widać, istnieje do tej pory i ma się całkiem dobrze. Ponieważ ustrój kanału można określić jako demokratyczny feudalizm, hierarchia „ważności" układa się następująco: największe prawa mają Założyciele, zaraz po nich Masterzy (czyli MasterOps), których do tej pory jest sześcioro: Amber, Demonek, Reactor, Seiya, Ser i Usako.

Dalej mamy Operatorów (czyli Ops), których jest dwudzieścia dwoje oraz Honorowego Opa, czyli Mr.Roota. Osobna kategoria to Security, czyli strzegące kanału trzy boty: Harukę, Naru oraz TypE–0 (ten ostatni czysto rozrywkowy i na grubszą metę kompletnie bezużyteczny). Na samym dole (oczywiście pod względem formalnym) plasują się użytkownicy lub goście, czyli wszyscy odwiedzający #anime–pl.

Ale chwileczkę... w środku chyba coś się dzieje...
Kage Wolność!
Kage Równość!
Kage Bigos! O o
Tak... na kanale czasami przebywa równocześnie w porywach około dwudziestu osób. Dwudziestu!
Let's paaaartyyyyyy!

Pytanie: Co może robić dwadzieścia osób upchniętych na jednym kanale...?
Metallo. Czy „Bubble Gum Crisis" znaczy, że nie ma co żuć?
Rozmawiać. Zazwyczaj o anime, ale nie tylko. Dzięki cudownej właściwości IRC o nazwie DCC wymieniać się plikami. Nawiązywać nowe znajomości i pielęgnować stare. Uczyć się japońskiego. Umawiać na randki. Zabijać czas. Efektywnie wydawać pieniądze na rachunki telefoniczne.
Navi. Jeżeli Bogini skłamie mówiąc kłamstwo, to znaczy, że powie prawdę, a jeżeli powie prawdę, mówiąc kłamstwo, to skłamie. A ja i tak się nie dowiem, no bo niby z jakiej racji.

Osobny element życia #anime–pl stanowią OOZK, czyli Ogólnopolskie Oficjalne Zloty Kanału, odbywające się raz na jakiś czas zazwyczaj w Warszawie, czyli mieście, do którego właściwie wszyscy mają równie daleko. Ach, te zloty... spotkania kanałowiczów z całej Polski... Oglądanie anime... i granie w Ani–Mayhem... i oglądanie anime... i gigantyczne kopiowanie zawartości twardych dysków na dwóch lub więcej komputerach... i oglądanie anime... i czytanie mang... i oglądanie anime... i słuchanie płyt z muzyką z anime... i oglądanie... i... i... ach, to trzeba przeżyć!

MaXxX [GaNjA]: A swoją drogą, jak tam twoja spolimorfizowana jaźń odseparowana od rzeczywistości barierą iluzji? :))

[GaNjA] MaXxX: Coraz bardziej zapada się w nieoznaczoną proksygenność wielowymiarowości.

I... tyle? Chyba tak. Na zakończenie dodam jeszcze tylko, że na kanał #anime–pl można wchodzić przez każdy serwer sieci IRCnet, najlepiej przez któryś z polskich (warszawa.irc.pl, poznan.irc.pl, krakow.irc.pl, lublin.irc.pl).

Oficjalną stronę kanału można znaleźć pod adresem http://ramzes.umcs.lublin.pl/~snail/anime–pl.htm, zaś jej mirror znajduje się pod adresem http://ornak.waw.pdi.net/~mag/kanal

Ja ne... do zobaczenia na IRC ^_^.

Kyoshiro of SMD (mporeb@klio.umcs.lublin.pl)

Słowniczek dla Kompletnie Zielonych

Bot – skrót od „robot", to napisany w C, perlu, lub w języku skryptów mIRC (^_^) program mający za zadanie chronić kanał przed przejęciem, służyć jako serwer plików lub informacji, bądź po prostu jako rozweselacz i kanałowy idiota (^_^). Generalnie stawianie (czyli uruchamianie) botów jest zabronione.

DCC – Direct Client to Client, właściwość IRC pozwalająca dwóm komputerom komunikować się bez pośrednictwa serwera IRC.

IRC – International Relay Chat, usługa umożliwiająca rozmowę przez internet pomiędzy wieloma użytkownikami jednocześnie.

Kanał – wirtualny pokój o ustalonym temacie (vide „topic"), w którym spotykają się użytkownicy

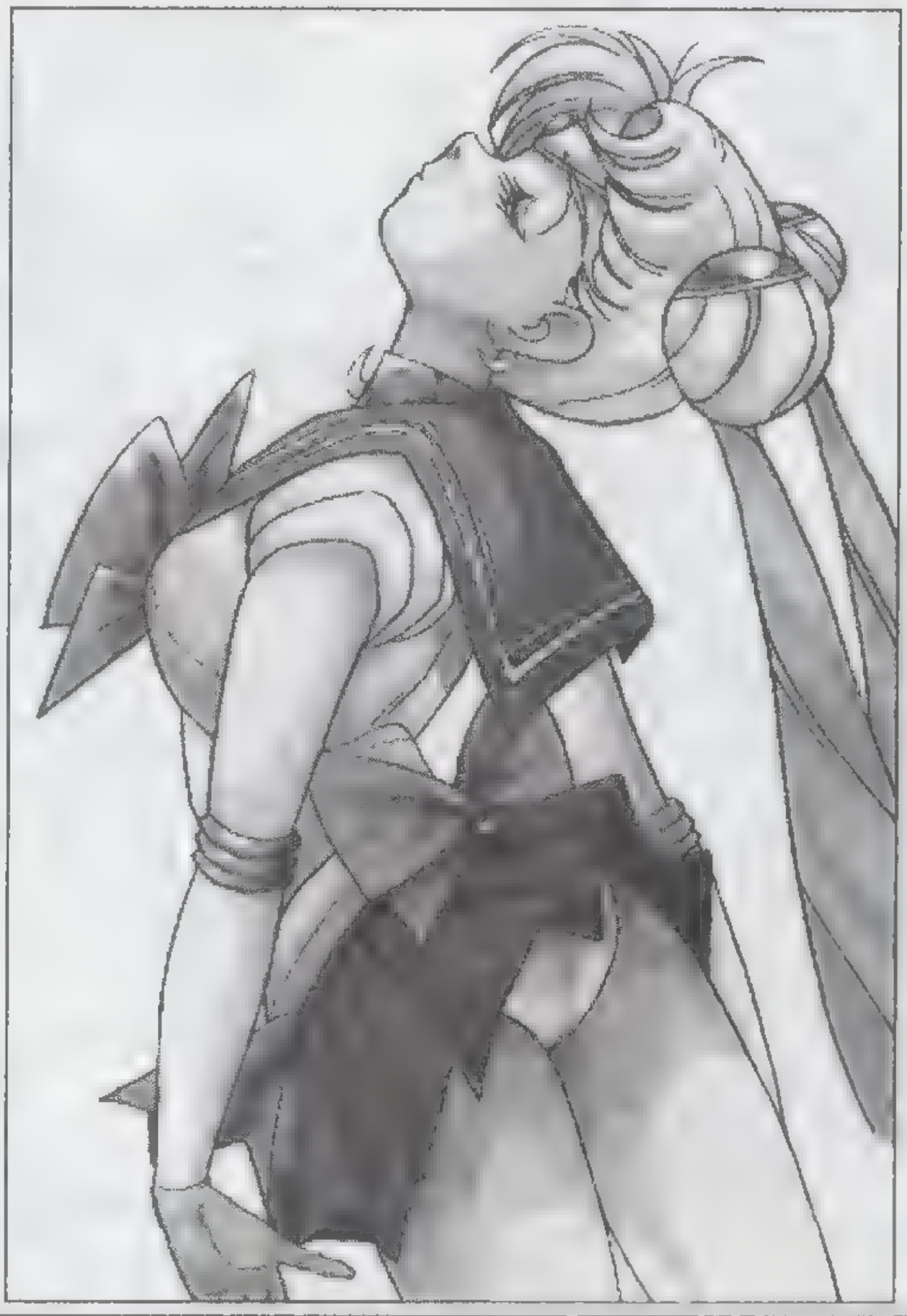
IRC. Przed nazwą kanału zawsze znajduje się tzw. hash (#)

Lamer (synonimy: lamuch, lamcia, lama, lamidło) – ktoś, kto nie potrafi się odpowiednio zachowywać, posiadający bardzo nikłą wiedzę, bądź po prostu bezczelny i złośliwy. Lamerzy są ogólnie tępieni na IRC.

Nick – ksywa, pod którą dana osoba jest widoczna na kanale.

Op – małpka (@) przed nickiem danej osoby oznajmiająca, że jest ta osoba operatorem i administratorem danego kanału (czyli, oględnie mówiąc, kimś bardzo ważnym).

Topic – ustalony temat rozmów na danym kanale (co wcale nie oznacza, że wszystkie rozmowy muszą się toczyć akurat na ten temat).



rys. Anko

SPOKOJNIE TO TYLKO STRATEGIA

Maciej Michalski

W przypadku gier strategicznych, odwieczny pojedynek jajka z kurą o pierwszeństwo wydaje się być rozstrzygnięty na korzyść jajka. Dlaczego? Po prostu idea gry strategicznej powstała w umysłach istot rozumnych tysiące lat przed wynalezieniem pierwszego obwodu scalonego, a więc także przed komputerem. Żeby docenić znaczenie tego faktu, trzeba spróbować wyobrazić sobie planszówkę pt. DUKE NUKEM 3D. No, jak by to mogło wyglądać? A WARCABY (nie mylić z WARCRAFT) jakoś wyglądały i ten bagaż doświadczeń powinien zapewnić strategiom przodownictwo wśród gier komputerowych.

Elektroniczny dróbb

Gry strategiczne okazały się realizacją odwiecznych pragnień, a także zadośćuczynieniem dla instynktów ludzkich. Gracz nie mogący przeboleć pewnych wydarzeń historycznych może dzięki grom zweryfikować swe poglądy historyczno–polityczne: „Durny ten cały Napoleon, ja na ten przykład pod Waterloo...". Zwykli śmiertelnicy, zanim przyszło im do głowy naśladować Elvisa Presleya, Bruce'a Lee albo superkomandosów z kilkudziesięcioma kilogramami zabójczego żelastwa na plecach, lubili role władców. Potrzeba poczucia siły znajdowała ujście w zabawach, które pozwalały utożsamiać się z wpływającymi na losy świata. Zmieniały się tylko zabawki, którymi ten świat podbijano. Gry strategiczne oddają tę ewolucję i choć od kamienia warcabowego do czołgu tesla droga daleka, to jednak prosta.

rys. Maciej Michalski

Obecnie mamy do czynienia z elektronicznym wciele-

niem tego, co nienowe. Jajo istniało więc i bez kury, natomiast dopiero kura (czytaj: komputer), a nie kucharz, jakby to miało miejsce w knajpie, jest w stanie zapewnić jajku właściwy smak, który nas już bardzo rajcuje. Elektroniczny nośnik umożliwia zabawę w samotności, pozbawia ponadto poczucia winy, że dokopaliśmy komuś, komu będzie przykro i że to niehumanitarne. Nośnik ów wzbogaca także rozgrywkę o efekty specjalne – zarówno dźwiękowe jak i wizualne, w końcu usiłuje zmienić sposób poruszania jednostek, przełamując kanon żelaznego, wyrywającego z drzemki warknięcia: „teraz twój ruch!".

Jajecznica

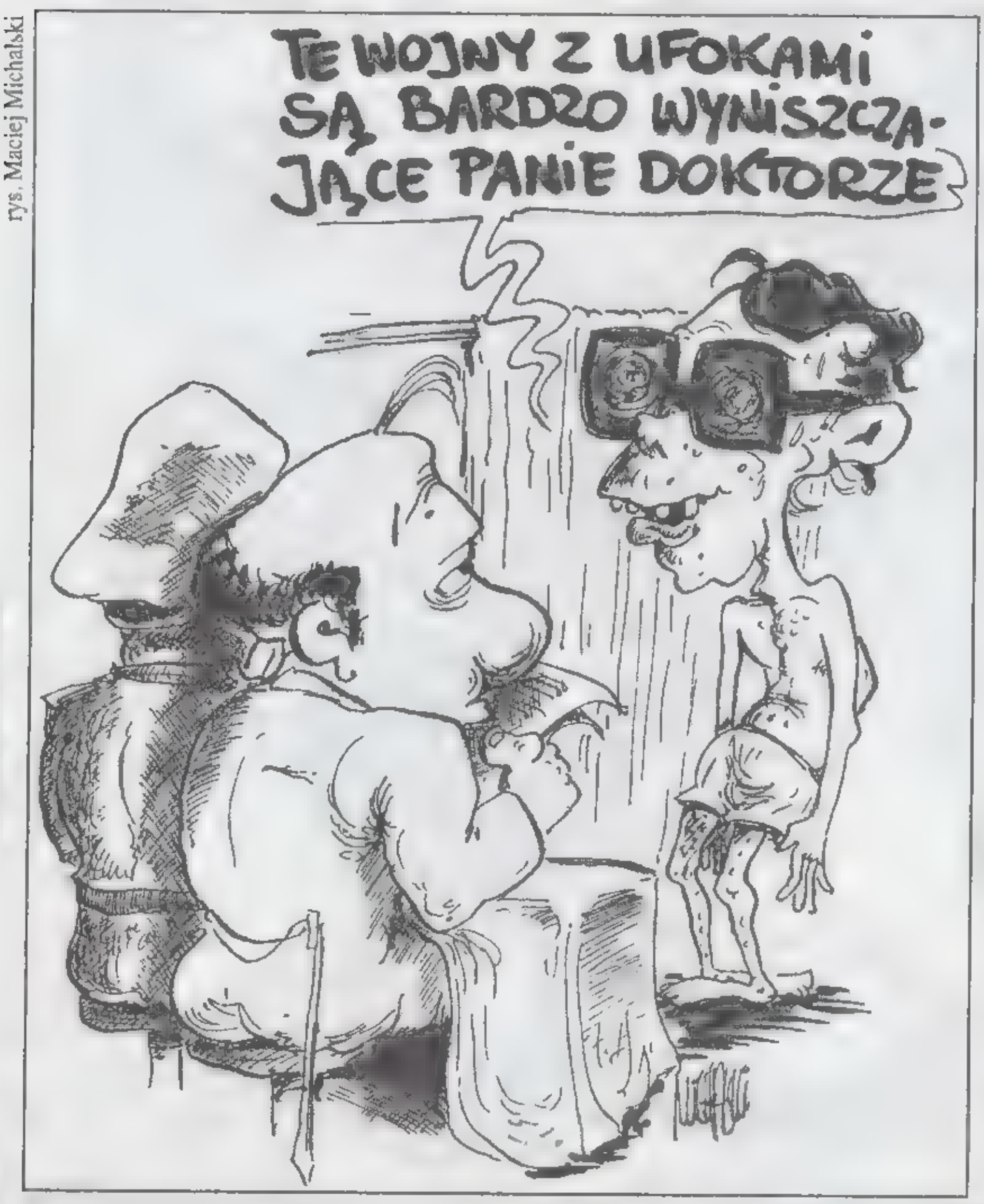
Rodzina gier strategicznych jest bardzo liczna. Trudno wyodrębnić kategorie, które pozwoliłyby czytelnie uporządkować zakres pojęć, zjawisk i innych kwestii z nimi związanych. Zbyt szczegółowe podejście sprawi, że będę musiał tu opisać symulacje piłkarskie, a zbyt ogólne nie pozwoli zająć się tzw. strategiami czasu rzeczywistego. Dlatego też nie będę narzucał ani koniecznie podtrzymywał sztucznych podziałów, skoncentruję się na tym, co powtarzalne i typowe. Postaram się, zgodnie z założeniem, ograniczyć do najbardziej typowych cech i zastosowanych rozwiązań.

Wspólną cechą wszystkich strategii jest mapa terenu (Ardeny, obca planeta, rynek naftowy, aglomeracja miejska, boisko piłkarskie, kosmos), na której są lub pojawią się po rozstawieniu twoje jednostki.

W miarę jednolite, choć różniące się drobnymi modyfikacjami są zadania, które na obszarze tej mapy trzeba wykonać. Opanować cały teren siłą, przeprowadzić określoną jednostkę na drugą stronę, wybić/przejąć jednostki lub/i budowle wroga, wprowadzić piłkę do bramki, znaleźć się tu i tu przed upływem określonego czasu lub nastąpieniem wyznaczonej tury. Całość działań w zaprezentowanej przestrzeni można więc z grubsza określić mianem walki. Ona jest treścią gier strategicznych. Niech cię nie zwiedzie brak miotacza napalmu, niemożność wykonania szesnastoprzyciskowego combosa czy skatowania bossa na końcu jakiegoś mrocznego labiryntu. Wbrew temu, co mogłoby ci się wydawać, toczysz walkę na śmierć i życie z:

a) armią wroga;
b) korporacją konkurencji;
c) plemionami kudłatych;
d) obcymi rasami;
e) Widzewem Łódź.

Jak łatwo zauważyć, niezbędnym czynnikiem organizującym rozgrywkę, czyli nadającym sens siedzeniu przed monitorem jest wróg. Jeśli nikogo takiego nie zauważasz po paru godzinach obcowania z programem, to znaczy, że kupiłeś multimedialny atlas geograficzny, a nie PANZER GENERAL 2.



rys. Maciej Michalski

Sadzone, na miękko...

Po odpaleniu gry strategicznej mamy do czynienia z jakimś odzwierciedleniem terenu rozgrywki. Gdzieś w pobliżu czai się coś, co trzeba wcześniej czy później pokonać. Teraz powinno nastąpić rozpoznanie, czyli ustalenie kogo i po co lać.

1. Jeśli w wyniku tej czynności stwierdzisz, że obcujesz z mapką jakiegoś fragmentu powierzchni Ziemi, to stoisz w obliczu dwóch możliwości. Musisz albo coś wybudować albo coś zniszczyć. Trzeba się jeszcze przekonać, w jakim systemie ruchowym przyjdzie ci to zrobić.

A. W przypadku pierwszym powinieneś sprawdzić, czy gdzieś na skraju ekranu nie egzystuje jakiś panel/deska z ikonkami pozwalającymi wznieść budowlę (trzeba kliknąć na obrazku jakiegoś budynku lub innego ustrojstwa). Ewentualnie sprawdzić czy nie stoi jakiś człowiek (niekiedy wehikuł) władny coś ci wybudować. Wypróbowujesz to kombinacją kliknięć wszelakich na owym wdzięcznym obiekcie adoracji. Czasem trzeba przeszukać kursorem ekran. Gdy zmieni swój wygląd (ze strzałki na kółko na przykład) może to świadczyć, że tam wypada podjechać lub podejść jakąś jednostką (kliknąć na niej, następnie w miejscu, gdzie powinna się znaleźć) i kliknąć, żeby coś postawić. Czasem kombinacja kliknięć na ekranie musi być poparta klikaniem na desce/panelu z obrazkami lub ikonami. Zakładam, że przed dziesiątą próbą uda ci się wznieść coś trwałego. Teraz musisz namierzyć surowiec, który trzeba dowieźć do budynku, aby coś zaczęło się produkować, względnie przetwarzać. Samochód zbierająco–dostawczy powinien być w komplecie z budowlą. Pamiętaj, że jeżeli nikt cię nie atakuje od razu, zostaw produkowanie wojska na później. Najpierw trzeba zadbać o kondycję ekonomiczną i stały dopływ surowców. W innym wariancie, bardziej typowym dla turówek, nie ma surowca. Dysponujesz armią albo kapitałem na armię. Musisz zainwestować i czerpać zyski z inwestycji lub opracować plan ataku czy obrony, co ustalisz nie później niż w trzecim posunięciu. Można to poznać szybciej, ale w tym celu musisz umieć ocenić kto ma wstępną przewagę i w czyim posiadaniu jest to o co walczycie.

Jeśli gra zdecydowanie turówką nie jest i wszystko jeździ, chodzi oraz buczy równocześnie, postaraj się świadomie kierować rozwojem budownictwa, czyli postawić coś, co pozwoli powiększać asortyment bogactw (fabryki, elektrownie, przetwórnie, generatory itp.). Dopiero kiedy zdobędziesz kapitał, pomyśl o ekspansji terytorialnej i postaraj się o armię. Przeważnie będziesz musiał mieć koszary (barracks) i wytwórnie broni oraz sprzętu. Trzeba to zbudować, ale raczej w drugiej fazie zagospodarowania przestrzeni.

Dalej obowiązuje zasada rozwoju drzewkowatego. Każdy nowy budynek, niekiedy specjalna jednostka udostępnia ci opcję wybudowania następnego lub nawet kilku w różnych rodzajach. Dlatego trzeba zaopatrzyć się przynajmniej w 1 egzemplarz każdego typu dostępnych ci produktów i sprawdzić, co one dają i do czego zapewniają dostęp. Część okaże się mniej przydatna, bo będzie udostępniała zdobycze nieefektywne, nie zapewniające należytej produkcji lub dostatecznie silnej broni. Opcje rozbudowy, dobudowy itp. zazwyczaj pojawiają się w formie nowych ikon na brzegu ekranu, czasem trzeba kliknąć prawym przyciskiem myszy, żeby przekonać się czy są dostępne.

Funkcje budynków odpowiadają gałęziom gospodarki współczesnego lub historycznego państwa. Dbając o równomierny rozwój w dziedzinach budownictwa, przemysłu, produkcji militariów i dostaw, zapewnisz sobie odpowiednią kondycję militarno–gospodarczą. Wtedy śmiało postaw na armię i dopiero zacznie się coś dziać. Oczywiście pod warunkiem, że szybkość twego działania uniemożliwia wrogowi rozjechanie twych włości, zanim przygotowałeś wykopy pod pierwszy domek.

Teraz kwestia jednostek, które należy produkować. Jeśli masz jakiś wybór, co na początku gry jest mało prawdopodobne (zazwyczaj masz 1 typ jednostki, przy pomocy którego musisz coś osiągnąć, aby zdobyć pieniądze, technologię do produkcji innych) spróbuj ocenić warunki terenowo–geograficzne lub rodzaj pojawiających się jednostek wroga. I tak czeka cię metoda prób i błędów, bo twórcy mają najczęściej w nosie realizm, narzucają natomiast swoje „nieskrępowane" wizje. Jednak w terenie górskim lepiej zapomnieć o czołgach, a na pustyni o piechocie. Ale to już bajka dla zaawansowanych.

B. W przypadku drugim trzeba ocenić, która z dwóch armii stojących naprzeciw siebie na mapie jest twoja. Nie powinno to sprawić większego kłopotu, gdyż dowodzisz armią jedną lub dru-

gą, a w dodatku masz do czynienia z typową grą strategiczną i wystarczy spróbować kliknąć na którejś z jednostek (pod warunkiem, że nie jest to tytuł BATTLEGROUND), aby się przekonać którą. Następnie pozostaje sterować ruchem oddziałów tak, aby jednostki wroga zostały pozbawione tego, o co toczy się gra, a co powinno być napisane w intro lub w instrukcji.

Proste? Nie? Dobra, jeszcze raz. Masz dwie armie. Jedna powinna pokonać drugą, co nie musi oznaczać wyrżnięcie jej w pień, ale na przykład zajęcie czegoś ważnego co tamta ma obronić. Zresztą to wyjdzie wcześniej czy później, trzeba tylko dbać, by posuwać się naprzód, nie tracąc ludzików, pojazdów oraz innych przydzielonych zabawek. Przemieszczanie jednostek powinno odbywać się według schematu: kliknąć na jednostkę, co czyni ją aktywną; kliknąć w miejscu, w którym jednostka ma stanąć (kliknięcie na polu zajętym przez wroga zazwyczaj oznacza rozkaz do ataku i jest często ilustrowane sztylecikiem, mieczykiem lub celownikiem w który przeobraża się kursor) i czekać na efekt. Inne, bardziej skomplikowane czynności typu posiłki, okopywanie się, połączenie dwóch jednostek w jedną odbywają się za pośrednictwem deski na brzegu ekranu lub ramki rozwijającej się po kliknięciu słynnym prawym przyciskiem myszy. Analogicznie, jak w przypadku budowania w wariancie A. Wtedy zamiast ruchu na mapie musisz zdecydować, co w zamian zrobić – uzupełnić braki, zreperować pancerze, rozpuścić wojsko do domu czy może cos jeszcze.

2. Jeśli elementy terenowe (doliny, wzgórza, miasta) na mapie nie są zbytnio wyeksponowane, a rzucają się w oczy jakieś inne obiekty, należy sądzić, że masz do czynienia z symulacją piłkarską (A), grą ekonomiczną (B) lub batalią kosmiczną (C). A wtedy:

A. Trzeba jak najszybciej ustalić, która z bramek należy do drużyny przeciwnej i sięgnąć do: Kompendium Wiedzy 2; Bogdan Wiciński: Strategia w piłce nożnej; ProScript, Warszawa 1997; str. 157.

B. Trzeba tylko budować i kupować, a potem produkować, sprzedawać tak, aby władać jak największym kapitałem, co z punktu widzenia miłośników czystej walki dobre jest dla bankierów, maklerów i innych zaszelkowanych nudziarzy z telefonami komórkowymi zamiast papieru toaletowego w WC, także miłośników serii SIM. Czasem kapitał można spożytkować na budowę armii, dzięki której przejdziesz do rundy drugiej, polegającej na uskutecznianiu podbojów, ale w których niekoniecznie dane ci będzie uczestniczyć.

C. Traktować czarną, złowrogą przestrzeń jak normalny teren objęty swojską grawitacją – pole do zdobycia lub zagospodarowania. Budynki wprawdzie nie trzymają się gruntu, tylko wiszą sobie w próżni, bo taka już jest ich natura, ale to także powód, żeby od razu wszcząć awanturę.

Zakładam, że odpaliłeś grę i egzystujesz już w zaprojektowanej rzeczywistości. Wiesz ponadto, gdzie klikać i uczysz się, co te kliknięcia powodują. Masz świadomość, co cię czeka. Wciąż otwarta natomiast pozostaje kwestia, jak to zrobić, by wygrać, zanim ze złości rozbijesz joystick, przegrasz skrzynkę piwa lub popadniesz w depresję. Każda gra jest inna i rządzi się swoimi prawami. Jak je uogólnić? Trzeba uwzględnić rzecz zasadniczą i koszmarną zarazem – schematyczność każdej gry.

Rozbite skorupki, czyli dygresje

Nie ma cudów, zauroczenie wolnością gracza w wirtualnym świecie pryśnie wcześniej czy później. Całkowita swoboda nie istnieje, a w tej wymyślonej przez projektantów trafisz w końcu nosem w ogrodzenie. Gra okaże się kolejną konwencją świata komputerowego, a nie symulacją rzeczywistości na ekranie. W którymś momencie obcowania z nią narzuci schemat, który trzeba rozgryźć, żeby móc wygrywać.

Przy obecnie dostępnych środkach technicznych, nie ma również mowy o doskonałej symulacji konfliktu. Mamy natomiast do czynienia z formami przekładu. Twórcy gier decydują o turach, czasie rzeczywistym, punktach: ruchu, strzału, terenu, spożytego posiłku, wiary w zwycięstwo, zmęczenia, doświadczenia itp. itd. Liczy się także wielkość jednostek, sposób strzelania, inne czynniki, od których zależy powodzenie, ich gradacja (czy ważniejsze morale, zmęczenie czy doświadczenie wojska). Ostatnio wydawało się, że konwencja czasu rzeczywistego samoistnie rozwiąże wiele z tych kwestii. Skoro oddaje prawdziwy ruch, oferuje jednoczesność działań, wabi efektownymi eksplozjami i dynamiką...

I. LOGIKA POŁAMANYCH GRZĘD

Istota rzeczy zazwyczaj okazuje się przeciwnością mniemań potocznych. W naszym kurniku oznacza to, że ucieczka od hierarchii grzęd (jak pozwolę nazwać sobie tury) oferuje pozorną swobodę przy prowadzeniu rozgrywki. Złudność polega na wrażeniu, że np. w ruchliwej strategii czasu rzeczywistego możesz wszystko, podczas, gdy tak naprawdę możesz bardzo niewiele. Wystarczy sprawdzić na ile sposobów możesz prowadzić atak, obronę, na ile manewrowanie jest kwestią wolnego wyboru i co daje. Jak różnorodnie dajesz radę synchronizować działania kilku grup bojowych, gdzie masz większe pole do popisu, jako wydający rozkazy całej armii dowódca. Elementy te kuleją i choć schemat kolejności ruchów został przełamany to kosztem narzucenia zupełnie innych schematów, które w turówkach zostały już rozwiązane. Wszystko co robisz wbrew własnej woli, ulegając wymaganiom schematyzmu komputerowego świata, uznać należy za wady gry.

Obawiam się, że nigdy nie przewiduje się więcej niż jednego, góra dwóch rozwiązań dla poszczególnej misji. Dopóki na nie nie wpadniesz, przegrywasz. Co ciekawsze – nie nasuwają się one w wyniku analizy terenu, skomplikowanego planowanego kierunku uderzenia (takie informacje w ogóle rzadko są w grach real–time zawierane), ale w wyniku nieodgadnionego zamysłu twórców, którzy dla urozmaicenia życia postanowili wprowadzić do gry kilka zapożyczeń z przygodówek na przykład. Masz coś konkretnego odgadnąć bez większych przestanek naprowadzających na rozwiązanie lub wybudować, czasem zdobyć lub przechwycić, kiedy indziej przewieźć, wciąż ulegając niejasnym zamierzeniom projektantów. Cząstkowość takich rozwiązań jest oczywista, a narzucona faktem, że misja musi się dokonać przy ograniczeniu ilości jednostek, budynków itp., gdyż dużą ich liczbą nie dasz rady sterować, szczególnie na znacznym obszarze. Kwestia wydawania rozkazów, wyznaczania celów ataków w określonej kolejności, sposobu dotarcia do celu, wstrzymania ognia, pozostania w uporządkowanym szyku są nadal praktycznie niewykonalne. Nawet ostatnie, modne próby wprowadzenia specyficznych opcji wydawania rozkazów na stałe nie rozwiązują problemu. Przy ich pomocy możesz wprawdzie nakazywać jednostkom określone zachowania na dłuższy okres, jednak komputer nigdy ich nie wykona tak, jak ty byś to człowieku zrobił, a ponadto metoda ta oddala cię od uczestniczenia w grze, sprawiając, że maszyna gra ze sobą. Twój udział jest zaś symboliczny. Tak naprawdę pomyślność rozgrywki sprowadza się do uzyskania przewagi liczebnej, tudzież siłowej, aby przy uderzeniu kupą na wprost rozstrzygnąć losy rozgrywki. A więc polega to na sprowadzeniu wszelkiej różnorodności działań do jednej, skomasowanej bitwy.

Strategie czasu rzeczywistego wymuszają więc rezygnację z prowadzenia walki zgodnie z wypracowanymi przez ludzkość zasadami. Proponują natomiast zabawę w kolonizację terenu mapki według swoich hermetycznych reguł (ekstrawagancją wydaje się w świecie wirtualnym strzał z wyrzutni rakietowej, który od razu zabije, zamiast ledwie zabrać nieco energii czy zdrowia). Jakież zdumienie wywołałby dziś produkt wiernie oddający realia walki. Stąd te chętne ucieczki w świat nieznany, konwencję s–f, gdzie teoretycznie możliwe jest więcej, a i łatwiej różne nieścisłości i nieprawdopodobieństwa sobie wytłumaczyć.

Czyżby twórcy bali się konfrontacji z realizmem, prawdą historyczną? Przestraszyli się, że nie zdołają wiernie i rozsądnie czegokolwiek odwzorować? Zanim ktoś wypróbował, jakie możliwości drzemią w grze konwencji czasu rzeczywistego, już udało mu się dobrze sprzedać schematyczne ćwierćprodukty, oferujące dużo taniej rozrywki, ale w konwencji całkowicie wymyślonej, upraszczającej mnóstwo spraw, uciekającej od realiów. Sprzedały się, więc nie ma potrzeby dokonywać rewolucji. Należy wyzyskać koniunkturę i upłynnić stado dobrze reklamowanych klonów.

Relatywnie niewielką rozmaitość elementów rządzących walką mają zrekompensować elementy fabularne, zaczerpnięte z gier przygodowych (przeprowadź kolesia z miejsca na miejsce to dostaniesz czołg lub kasę na samolot, wpuść do bunkra psa a ugryzie naukowca, gdy zaś ten wybiegnie, nadleci helikopter i go porwie, wtedy zmówisz różaniec i misja twoja. Jak nie zapomnisz poświęcić sandałów naukowca przed ugryzieniem, oczywiście).

Wprowadzenie logiki przygodówek niweczy właściwą logikę gier strategicznych. Słabość tę widać przy samym podziale gry na misje. Zadania w nich zawarte są zazwyczaj śmiesznie nikłe w skali wojny, to zaledwie zadanka dla trzech i pół komandosów. Powodzenie na planszy nie ma tam widocznego wpływu na sytuację w całej wojnie, a więc następstwo misji również ma związek umow-

ny, co oznacza, że militarnie czy strategicznie rozwój rozgrywki nie wynika bezpośrednio z dokonań gracza. Tymczasem klasyczna, dobra strategia nie powinna być poszatkowana, tylko spójna, bo jeśli na jesieni 1943 wysadziłeś most, to w zimie 1943 już przez niego nie przejedziesz.

Jednak taka perspektywiczna logika jest nieważna przy fragmentarycznych misjach. Masz je kończyć za wszelką cenę i nie obchodzi cię reszta armii, która będzie miała kłopoty bez tego mostu. Taka logika jest do wyegzekwowania w grach prezentujących rozgrywkę armii (sztabówek lub sztabówkopodobnych), a te są nadal bardziej typowe dla strategii rozgrywanych w turach. Ikona symbolizuje wówczas jakieś większy liczebnie oddział np. pułk, dywizję lub brygadę. Skonwencjonalizowane dotychczas strategie czasu rzeczywistego nie potrafią tej bariery przeskoczyć. W żadnej chyba nie było uwzględnienia granic państw, frontów, historycznych obiektów do obrony czy celów inwazji. Wymagałyby one zastosowania skali batalionu czy dywizji, a jak to wszystko przesunąć na mapie, skoro twórcy lubują się w detalicznie ukazanych pojedynczych rodzajach broni? Naprawdę to nawet nie wiadomo czy dany wehikuł jest sam w sobie pojedynczym wehikułem, czy odwzorowaniem jakiejś jednostki. Dominuje więc skala mikro – 7 budynków, 20 czołgów, 3 samoloty i 13 piechurów. To jest potężny potencjał militarny. Fakt, że przy większym zaklikasz się na śmierć. Dlatego przy realizacji gier bazujących na motywach historycznych mało kto sięga po real–time. Wprawdzie ostatnie próby wykazują, że jest odczuwalna potrzeba zmiany, ale te zmierzają ku rozgrywce turowej – musisz mieć czas na wydanie rozkazu, szczególnie, gdy gra oferuje różnorodność komend. Do pełnej symulacji wciąż jest jeszcze bardzo daleko.

Hity ostatniego sezonu, jak CONQUEST EARTH, TOTAL ANNIHILATION, DARK COLONY czy KKnD nadal trzeba traktować jako gry zręcznościowe, które w niewielkim stopniu wykorzystują wyjściowe zasady strategii. Te w swej istocie mają wyegzekwować od gracza umiejętność dowodzenia, przewidywania i ryzykowania, czerpania radości ze zwycięstwa odniesionego pracą mózgu, a nie rąk. Konwencja czasu rzeczywistego zdecydowane skłania ku egzekwowaniu zręczności, a nie sprawności umysłowej. Większość zalet real–time to zalety zręcznościówek: akcja, huk i eksplozje, dużo strzelania, wątły wątek ekonomiczny jako pretekst do rozwałki, a budowle to tylko wdzięczny cel do hucznego, czasem efektownego ataku i wreszcie rozwalenia.

II. KORZENIE

Turówek, które z samej swej specyfiki są ograniczone kolejnością ruchów, dalsze ograniczenia jakby imały się mniej. Oferują bogactwo rozwiązań. W zależności od projektu i algorytmu gry masz kilkanaście możliwości – od ciebie zależy wybór taktyki, a każdy sposób ma swe zalety jak i wady. Może nie obcujesz z walką potraktowaną dosadnie, ale przy odrobinie wyobraźni rozgrywka nie straci wiele na atrakcyjności, a masz w ręku jeden atut. Decydujesz o poczynaniach swoich wojsk i nie tracisz nad nimi kontroli w nawałnicy wydarzeń. Ponosisz konsekwencje swych decyzji, a nie konsekwencje swej niezręczności. Nieustannie panujesz nad porządkiem w swych szeregach i na tym poziomie rozgrywka nie stwarza problemów. Stwarzanie ich leży w gestii przeciwnika, którego starasz się oszwabić. To zupełnie jak z piłką nożną. Nikogo nie zachwyca mecz, w którym piłkarze mają kłopoty nie z rywalem, ale już z piłką.

Wariantywność wywodząca się od szachów jest bardzo ważnym atutem turówek. Problemem pozostaje ukazanie walki. Uczestnictwo w niej sprowadza się w zasadzie do wykonania ruchu na pole, które zajmuje przeciwnik – reszta pozostaje w gestii komputera (przeliczenie wszystkich parametrów razy współczynnik przypadkowości i bum). Rola gracza sprowadza się więc do wyboru momentu i kierunku ataku lub miejscu usytuowania oddziału. O wynikach starcia decydują punkty – siły, odporności, doświadczenia, zmęczenia itp. jw. w zależności od inwencji i stopnia aptekarskości projektantów. W sumie nic nadzwyczajnego, a szkoda, bo walka jest najatrakcyjniejszym elementem, więc jej zrealizowanie decyduje o zaletach całej gry. To jedyny czynnik pozwalający strategiom real–time błyszczeć, ale krótko. Turowa kolejność zdarzeń pozwala cieszyć się każdym drobnym starciem, epizodzikiem, który w real–time często zachodzi gdzieś poza ekranem i nie można go nawet obejrzeć.

III. POJEDYNEK KOGUTÓW

Ważną funkcję w grach strategicznych pełnią jednostki, czyli te najnowocześniejsze wcielenia kamieni warcabowych. Najczęściej ich wygląd oraz możliwości decydują o przyjemności, jaką gracz odczuwa obcując ze swą armią. Tutaj wyróżnić mogę dwa stereotypowe podejścia: zabawkarskie, wykorzystujące motywy s–f, superbronie, pomarańczowe pojazdy itp. bajery oraz realistyczne, które zazwyczaj wykorzystują historyczne lub współczesne zdobycze techniki militarnej. Projektowane potworki, vide CONQUEST EARTH, są owocem wyobraźni poronionej lub mocno zużytej. Panują bowiem stereotypy monstrum, potworka lub ufoludka, do wizerunku których nie wniesiono nic ponad to, co można zobaczyć w horrorach klasy C. Podobnie jednostki walczące, niczym zazwyczaj nie przewyższają konstrukcji z klocków lego. Twórcy jednostek produkują armie dziwolągów strzelających do siebie zabójczymi czarami, promieniami i pociskami, które niepotrzebnie zastępują inne cechy (militarny wygląd, ochronny kolor, dostosowanie cech do ukształtowania terenu). Zapomniano o wyzyskaniu zasieków, okopów, pól minowych. Jest to ucieczka od symulacji w stronę dziwności, tajemniczości, fantastyki, które wymagają zaakceptowania świata narzuconego przez programistów. A że ci zazwyczaj nie są wybitnymi projektantami i znawcami tematyki... To już inna historia.

Zabawki albo potworki, których wygląd, sposób poruszania się, oryginalność wołają o pomstę do nieba, przeszkadzają wczuć się w realia gry. Podobnie jak dopisane do ich wirtualnej egzystencji fabułki z mrocznej opowiastki s–f czy fantasy trzeciego gatunku. W tym elemencie gier, batalie realizowane na podstawie wydarzeń historycznych mają przewagę. Przenoszą automatycznie do świata przynajmniej w części treściowej wielce prawdopodobnego. Czołgi, samoloty mają zoptymalizowany latami doświadczeń bitewnych kształt i wygląd. Fakty te mają zasadniczy wpływ na sposób prowadzenia walki i niejednokrotnie jej wynik. Pominę w tym miejscu ekstrawagancje, które są częstym utrapieniem miłośników faktów historycznych, a polegają na wykorzystywaniu epizodów dziejowych w sposób doraźny, jako pretekst do zrobienia gry i tak po swojemu, bez rzetelnego opracowania.

Jak grać, by wygrywać?

Nie istnieje uniwersalna recepta na wygrywanie, chyba że jakiś kod, który jednak z samą treścią grania nie ma wiele wspólnego. Są jednak zasady prowadzenia walki, dzięki którym nawet jeśli od razu nie wygrasz to przynajmniej nie poniesiesz klęski sromotnej. Zacznę od pola bitwy. Z grubsza jednostki można podzielić na ostrzeliwujące z dystansu (nieodporne w zwarciu), szturmowe (odporne i ruchliwe, za to jednostronne, o niewielkim zasięgu rażenia), obronne (odporne, rażące na dystans, ale statyczne). Dochodzą do tego oddziały lotnicze i morskie, ale w większości gier stanowią wsparcie, więc trzeba je traktować jako dodatkową artylerię, ewentualnie jak transport poprzednio wymienionych jednostek. Ustawienie przy ataku: szturmowe, za nimi strzelające na dystans, na tyłach obronne, ale na tyle blisko by wejść w drugim rzucie do np. zajętych miast i utrzymać je. Kolejność działań: Ostrzał (artyleria, lotnictwo), atak (szturmowe), zajęcie (szturmowe wkraczają, a ich miejsce zajmują obronne).

Nie mając miażdżącej i widocznej gołym okiem przewagi nie wolno atakować na wprost. To samobójstwo. Należy zamarkować atak na jednym skrzydle, wymuszając przegrupowanie sił przeciwnika, a właściwe uderzenie wykonać na drugim. Próbować otoczyć, uderzyć całą siłą na punkt przy zachowaniu kolejności podanej wyżej.

Trzeba pamiętać o obowiązujących w grach schematach hierarchizujących jednostki. Najczęściej spotykany jest schemat błędnego koła, według którego zrealizowano grę palcową pt. kamień, nożyczki, papier. Nie ma mocnych, dana jednostka niszczy szczególnie skutecznie inną konkretną jednostkę wroga i tak każdy kogoś się boi, radząc sobie świetnie z pozostałymi. Im na owe koło zależności składa się więcej elementów, tym gra ciekawsza i bardziej skomplikowana. Im wcześniej pozna się schemat poczynań komputerowgo przeciwnika, tym... gra szybciej się nudzi, ale zwycięstwo nastąpi szybciej. Jak łatwo się domyślić, nie wolno wpychać z uporem papieru pomiędzy ostrza nożyczek, tylko spróbować czego innego, aż znajdzie się kamień.

Jeśli chodzi o gry z wątkiem ekonomicznym, recepta jest... prostsza. Trzeba wypracować przewagę gospodarczą, wyprodukować ogromna armię i przeważającymi siłami uderzyć na wprost, to powinno wystarczyć. Jeśli są nieprzyzwoicie mocne wieże obronne, postępować, jak w przypadku szturmu opisanego wyżej, zalecane jest bombardowanie, dwa razy dziennie po posiłkach.

Szkic projektu gry idealnej

Marudzenia i wybrzydzania trzeba poprzeć propozycjami konstruktywnymi. Obecne zdobycze myśli komputerowej pozwalają pokusić się o wymarzony projekt gry strategicznej, który poniżej spróbuję przedstawić.

Wyobraź sobie bogactwo frontów i epizodów drugiej wojny światowej. Załóż, że najnowsza, opisywana gra daje dostęp do wszystkich historycznych jednostek i sprzętu z możliwością ingerowania w strukturę poszczególnych armii. Rozgrywkę zaczynasz po dowolnej stronie na poziomie sztabowym. Jak najbardziej w turach. Wykonujesz na poziomie najwyższego dowództwa operacje na wielką skalę. Planujesz uderzenia, synchronizujesz działania, wyznaczasz godziny natarć na poszczególne cele. Po zaplanowaniu posunięć następuje faza ich wykonania. Nie ma jednak każdorazowego przesuwania żetonu, są natomiast strzałkowe wskazania, kto, gdzie i kiedy ma uderzyć oraz na co. Następnie komputer w wyznaczonej kolejności przesuwa sam oddziały, za każdym razem powiększając mapę dla operacji poszczególnych oddziałów wchodzących w skład pojedynczego żetonu na mapie sztabowej (mogą być np. ikonki jak w PANZER GENERAL). Klikasz potwierdzenie ruchu i komputer otwiera ekran operacji danej jednostki i pozwala sterować jej składowymi oddziałami, które stają się tym razem pojedynczymi modelami czołgów samolotów, piechurów. Na tym poziomie rozgrywka odbywa się już w czasie rzeczywistym. Jeśli na danym terenie przewidziałeś udział kilku jednostek, wejdą one do akcji o wyznaczonej porze.

Spokojnie, to tylko strategia

Tu błędy popełnione na poziomie najwyższego dowództwa, odczujesz sam, starając się wykonać własne rozkazy. Jeśli okaże się, że kazałeś piechocie atakować gniazda karabinów maszynowych na otwartej przestrzeni, będziesz musiał tak ją poprowadzić, by zdobyła te gniazda albo przynajmniej nie została wycięta w pień. Jeśli przewidziałeś kłopoty i dałeś wsparcie czołgowe a może nawet artyleryjskie, ale przewidziałeś udział tych jednostek nieco później, zmuszony jesteś utrzymać pozycje, aż cię zluzują. Najlepiej jak gra na tym poziomie byłaby wyposażona w łatwy szybki interfejs (prawy przycisk myszy i pauza) udostępniający bogactwo rozkazów (szyk, ogień, wstrzymać, wezwać posiłki – za jakiś czas, możliwość powrotu do poprzedniego poziomu – turowego, w którym możesz doprowadzić żetonowo wezwane posiłki, odwrót, skokami naprzód itp. itd.). Podoba się? Widziałbym w takim projekcie uwzględnione okopy, zasieki, wraki rozbitego sprzętu, za którymi można się chować, pola minowe, naloty, moździerze, całe bogactwo broni, przeprawy przez rzeki, desanty, przyczółki itd. itp. Oczywiście na poziomie sztabowym takie rozmaitości wyglądałyby jak heks schematycznie odzwierciedlający zawartość terenowych niespodzianek, jednak po zbliżeniu i przejściu do skali mikro w konwencji czasu rzeczywistego, gdzie steruje się np. plutonem czołgów z wygodną funkcją pauzy byłoby to już nieschematyczne i smakowite. Tym bardziej, że rozgrywka na wszystkich poziomach nie musiałaby być obowiązkowa. Niecekawe odcinki można by sobie odpuścić, rezygnując z bojów real–time. Zaznaczam, że to szkic zaledwie i szczegółów ani algorytmów nie dopracowałem. Natomiast tęsknie będę oczekiwał pierwszych prób realizacji gry strategicznej łączącej obie królujące obecnie konwencje.

rys. Tomasz Wełna

PORADNIKI

Gry to nie tylko przyjemność – gry to także problemy. Jak przejść, gdzie użyć przedmiot, jak powstrzymać ataki wroga, skąd wziąć więcej surowca, jak skutecznie szkolić żołnierzy... Te i podobne problemy dręczą graczy nie raz dzień i noc. Stąd nasze PORADNIKI, czyli drobiazgowe i wyczerpujące opisy, rozkładające gry na czynniki pierwsze, ujawniające algorytmy i podpowiadające sposoby na pokonanie trudności.

Rozgryzamy gry od samego początku, od pierwszego numeru SECRET SERVICE, czyli od marca 1993 r. Co miesiąc na łamach SS drukowane są takie właśnie materiały, oprócz zwyczajnych recenzji najnowszych produktów. Nad tymi najlepszymi zatrzymujemy się bowiem na dłużej, a bywa, że dany tytuł męczony jest dobrych kilka miesięcy.

Od października 1997 r. przyjęliśmy nazwę W IMADLE jako hasło wywoławcze poradników, których w SECRET SERVICE pojawia się dużo. Stąd też i w KOMPENDIUM 3 istnieje owo „imadło". A zgnietliśmy w nim to, co ostatnio najlepsze i najpopularniejsze. Jest tam nieśmiertelne DIABLO, ponadczasowe HEROES OF MIGHT & MAGIC 2, odkrywczy DUNGEON KEEPER, ujmująca ECSTATICA 2, zmyślny CONSTRUCTOR, gotycki PRIVATEER 2, tasiemcowy TOMB RAIDER i kilka innych tytułów, uznanych przez nas za ważne lub bardzo ważne. Wielka szkoda, że KOMPENDIUM 3 nie ma więcej stron, bo tematów byłoby jeszcze co niemiara.

Życzymy więc wielu sukcesów w graniu, niekoniecznie ręka w rękę z PORADNIKAMI, bo najlepiej jest samodzielnie rozgryzać tajniki gier. Ale dobrze też wiedzieć, że ma się coś solidnego pod ręką.

BETRAYAL IN ANTARA

Andrzej Cwalina

Producent:	SIERRA ON-LINE	**Opis:**	SS'47, 49, 53
Wydawca:	SIERRA ON-LINE	**Demo:**	SS CD'48
Platforma:	PC CD-ROM, Windows'95	**Wymagania:**	P90, 16 MB RAM

Fabuła BIA jest tak rozbudowana, że w dwóch numerach SS zmieścił się opis tylko głównego wątku gry! Oczywiście wystarcza on do jej ukończenia, ale pozbawia dużej części zabawy, gdyż wątki poboczne są naprawdę ciekawe. Ich rozwiązanie daje ogromną satysfakcję, a poza tym zwiększa się wyszkolenie bohaterów, co jest istotne w ostatnim starciu z Brycem.

Wskazówki ogólne

1. Fidali Leaves wymieszane z Ale dają Fidali Paste, antidotum na wszystkie trucizny.
2. Nudberry Roots wymieszane z Food Rations dają Nudration, doskonały środek uspokajający i usypiający.
3. Z Oil i Rope można zrobić wspaniałe koktajle Mołotowa.
4. Wiele skrzyń można otworzyć jedynie rozwiązując wyryte na nich zagadki. Zamieszczona lista powinna znacznie ułatwić wam zadanie.

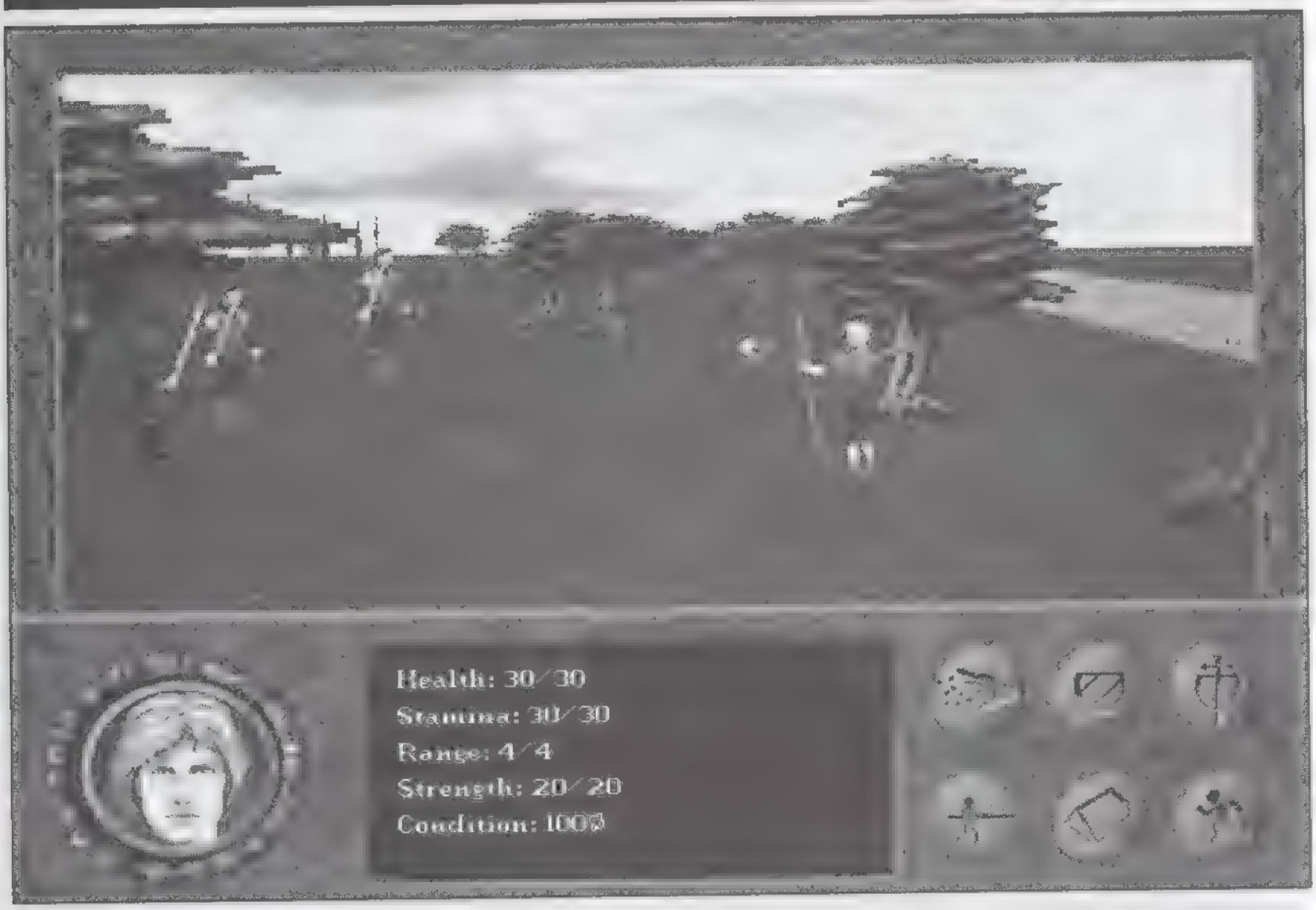
ROZWIĄZANIA ZAGADEK

A name synanamous with Antara, our light, our sword, our shepherd. – VALORIAN
A traveling foreigner chimmied a rock, chumped a Chaeger, and was caught with stolen chewlry. Where was he bound? – CHAIL
Before Irthinde was known to exist, this plant was thought to be the deadliest. – CALDERLEAF
Burlas, emeralds, torchite stones, priceless works of art, I need them not, for you my son, the treasure of my heart – KIRITH
Corrupt assemblage, spending our money, providing no benefit. – SHIRA
Dear Empress: her love for knowledge was matched only by here charm. – CORLENE
Grrrlf: wood:Montari: – ONYX
Humans live in houses Montari live underground Trkaa aon t live in candles, though, despite how it may sound. – WICK
If the third man is a hunter and the first one is a smith, ask a child what the secona one should be given as a gift. – GLASS
In every city, the Emperor maintains his eyes and ears. – CONSUL
Light of the Empire, A star fallen from the sky, And reborn. – AURORA
Like morn, noon and night, parts of a whole that cannot co-exist. – TRIUNE
Marketplace city, the crossroads of commerce in Pianda. – MIDOVA
Most people have one. The Emperor has at least two. – SHADOWS
Of all the heros of the Grrrulf War, none loom larger in memory. – MALKERE
Sad twisted people born of disaster and shunned by others. – CHUMEN
Shipwreck survivor, Travelled for years to reach the emperor. – DEREK
Should twixt your ribs an enemy's sharp blade slip. Thank she whose sacrifice brought forth the seawater you sip. – DENNA
Softly glowing gem, your light blinds reason and sparks avarice. – TORCHITE
Spine of the empire, towering peaks of strength and majesty. – HARKUNE
Stodgy blueblood, imperial emblem, ferocious predator. – JAEGER
The Antaran Empires founder had an eye of sapphire blue, but the other one he looked through matched a gem of another hue – EMERALD
The pirate Thofaz dared to kiss his captain s favorite wench, the angry captain game him this and left him in a trench – CUTLASS
The revered guide of each faithful arm following every face. – HAND
The siege of Poolkeep would have failed if not for them tunneling. – MONTARI
Ungrateful wretches, unworth the Empire they despise. – MEHRAT
When crushed and mixed with ale, it leaves a foul concoction. Your best chance to prevail, when suffering from a toxin – FIDALI
When thieves planned to rob his town, a crafty smith became a hero with a stolen brew which now bears his name. – HALDER

Rozdział 1

Kiedy tylko ochłonąłem z wrażenia, jakie wywarła na mnie latająca bestia, szlachcic wyjaśnił mi, że muszę natychmiast nauczyć się kontrolować swoje magiczne zdolności. Wdzięczny za ocalenie mu życia zaproponował, abym razem z nim udał się do Panizo i uczył się u zaprzyjaźnionego z jego rodziną maga. Oczywiście zgodziłem się – była to przygoda o jakiej marzyłem od lat! Po chwili odpoczynku wróciliśmy do Briali, gdzie pożegnałem się z rodzicami i narzeczoną. Następnie zamieniłem kilka słów ze znajomymi, zrobiliśmy zakupy (nie zapominając o linie i wiadrze), pomogliśmy farmerowi złapać świnie i byłem gotowy do drogi. Ponieważ Lonzo poprosił nas abyśmy zawiadomili weterynarza z Balmestri o chorobie jego krów, udaliśmy się na południe. Tuż za miastem natknęliśmy się na bandę rabusiów, którzy właśnie próbowali okraść kobietę. Oczywiście natychmiast ruszyliśmy jej na pomoc i po krótkiej walce pokonaliśmy bandytów. Kaelyn, tak miała na imię traperka, na początku była trochę zła, ale wkrótce uspokoiła się i... przyłączyła do nas, aby spłacić zaciągnięty właśnie dług.

Po kilku godzinach marszu dotarliśmy do Asprezy. Zmęczeni całodzienną podróżą postanowiliśmy odpocząć w gospodzie. Niespodziewanie spotkałem w niej swojego przyjaciela Scotta, któremu oczywiście pochwaliłem się swoimi nowymi umiejętnościami. Ten nie mógł wyjść z podziwu i do swoich gratulacji dołączył notatki jakiegoś maga, które „tajemniczym" sposobem wpadły mu w ręce. Dzięki wskazówkom w nich zawartym udało mi się nauczyć kilku pierwszych zaklęć!



Następnego dnia rano naradziliśmy się i postanowiliśmy, że będziemy pokazywać medalion w każdej napotkanej miejscowości – może przypadkiem czegoś się dowiemy. Niestety, mieszkańcy Asprezy w niczym nam nie pomogli, gdyż w osadzie panowała epidemia ospy i prawie nikt nie chciał z nami rozmawiać. Wyjątkiem była matka, która poprosiła nas, żebyśmy odszukali jej syna – najprawdopodobniej zabłądził w jaskini. Nie mogliśmy odmówić zrozpaczonej kobiecie i obiecaliśmy poszukać chłopaka. Na szczęście matka miała rację, gdyż młodzieńca znaleźliśmy w jednej z grot, w bardzo głębokim dole. Miał farta, że kupiliśmy w Briali linę, gdyż inaczej długo by tam jeszcze posiedział. Wdzięczna matka zaprosiła nas na posiłek i w dalszą drogę ruszyliśmy z pełnymi brzuchami.

W Balmestri odszukaliśmy weterynarza, który po przekazaniu mu prośby farmera Lonzo natychmiast spakował się i wyruszył w drogę. Pomachaliśmy mu na pożegnanie, a kiedy zniknął za zakrętem, wróciliśmy do własnych poszukiwań. W jednym z domów spotkaliśmy... brata Williama, który starał się zażegnać strajk kupców. Postanowiliśmy mu pomóc i Kaelyn zaprowadziła nas do znajomego handlarza. Nikki wyjaśnił nam, że ostatnio w pobliżu miasta bardzo często pojawiają się piraci i żaden wypływający statek nie jest bezpieczny. Chodząc po mieście zauważyliśmy kilku zbrojnych pilnujących jednej z chat. Wyglądali podejrzanie, więc podeszliśmy bliżej i... rozpoznaliśmy w nich piratów. Zaskoczeni nie stawiali zaciętego oporu i wkrótce uwolniliśmy uwięzionego mężczyznę. Ten wyjaśnił nam, że burmistrz bierze łapówki i przymyka oko na poczynania rozbójników. Przekazaliśmy te informacje bratu Williama i poszliśmy odpocząć w gospodzie. Przy piwie pogawędziliśmy z farmerem z Imazi, który opisał nam haniebne poczynania Lorda Garsona. Obiecaliśmy, że zrobimy co w naszej mocy i ruszyliśmy w dalszą drogę.

Po kilku dniach marszu dotarliśmy do Sortigi. Tam również nie dowiedzieliśmy się niczego na temat medalionu, ale wizyta nie była bezowocna. Otóż niedługo miało się odbyć wesele córki najbogatszego kupca w wiosce, ale ze względu na grasujące w okolicy bandy Montari kapłan z Ligano bał się opuścić świątynię i nie miał kto odprawić ceremonii ślubnej. Handlarz poprosił nas, abyśmy oczyścili z rozbójników drogę prowadzącą do Ligano i przyprowadzili duchownego, a sowicie nas wynagrodzi. Oprócz tego, okazało się, że brat pana młodego zakopał na plaży obrączki ślubne (aby nie ukradli ich piraci) i teraz nie mógł ich odnaleźć. Oczywiście zgodziliśmy się pomóc i poszliśmy nad morze, gdzie po krótkim spacerze wzdłuż brzegu znaleźliśmy ślady niedaw-

nego kopania i „zaginione" obrączki. Oddaliśmy je bratu pana młodego, który w podzięce podarował nam manuskrypt. Odwiedziliśmy jeszcze sklep, w którym kupiliśmy bębenek i ruszyliśmy do Ligano.

Na drogach rzeczywiście nie było bezpiecznie i dopiero po kilku godzinach marszu, w dodatku zmęczeni ciągłymi potyczkami, dotarliśmy do wioski. Bez zwłoki udaliśmy się do ukrytej w górskim wąwozie świątyni i poinformowaliśmy kapłana, że drogi są już bezpieczne. Ten gorąco nam podziękował i obiecał, że natychmiast wyruszy do Sortigi. Wróciliśmy do Ligano i korzystając z okazji porozmawialiśmy z mieszkańcami miasta. Niestety, również tutaj nie dowiedzieliśmy się niczego o medalionie, choć nie straciliśmy czasu, gdyż sierżant Kalyx zgodził się podszkolić nas w walce na miecze w zamian za racje żywnościowe.

Po krótkim odpoczynku w gospodzie wróciliśmy do Sortigi. Kupiec serdecznie nam podziękował i wręczył zapłatę, którą okazała się być przepiękna perła. Życząc szczęścia młodej parze opuściliśmy wioskę i ruszyliśmy do Panizo.

Do majątku Escobarów dotarliśmy akurat na kolację i, jak można się było spodziewać, rodzina Williama niezmiernie się ucieszyła z jego powrotu. Po posiłku ojciec Williama z zainteresowaniem wysłuchał naszej relacji. Po chwili namysłu stwierdził, że Gregor musiał mieć na myśli Cesarskiego Małżonka. Mimo sugestii Williama, że to on powinien zająć się tą sprawą, ojciec polecił nam udać się do Fincha i opuścił pokój. Jego decyzja była ostateczna, więc dokończyliśmy kolację i poszliśmy spać.

Rozdział 2

Wypoczęci opuściliśmy Panizo i udaliśmy się do Midovy. Mag Finch mieszkał w wąwozie na północ od miasta. Niestety, był nie w humorze i nie chciał z nami rozmawiać dopóki nie dostarczymy mu chailańskiej herbaty. Czym prędzej zamówiliśmy ją u kupca w mieście, ale dostawa miała dotrzeć dopiero za tydzień. Korzystając z okazji, nabraliśmy sił i zbadaliśmy kopalnię niedaleko Aliero, gdzie naszym łupem padło trochę szlachetnych kamieni. W wyznaczony dzień udaliśmy się do Paola, ale okazało się, że bankier, który udzielił mu pożyczki, skonfiskował jego towary, gdyż nie otrzymał zwrotu gotówki. Udaliśmy się do niego i zażądaliśmy zwrotu naszej herbaty. Octomont zgodził się, ale pod warunkiem, że spłacimy dług Paola lub wyegzekwujemy zwrot pożyczki, którą zaciągnął niejaki Enkudi. Oczywiście nie mieliśmy tak dużej sumy, więc wybraliśmy drugą możliwość. Bankier poinformował nas, że Enkudiego ostatnio widziano w pobliżu terytorium Montari, ale dokładniejszego miejsca jego pobytu nie zna. Przed wyruszeniem w drogę odwiedziliśmy jeszcze bazar, gdzie nauczyłem się grać na bębenkach w sposób usypiający robale.

Na początek udaliśmy się do Imazi. Mieszkańcy poszerzyli naszą wiedzę o niegodziwościach Lorda Garsona, ale na razie nie mogliśmy nic na to poradzić. Pomogliśmy jedynie rzemieślnikowi, który w zamian za zwierzęce skóry podarował nam bębenek. Po zakupach w miejscowym sklepie opuściliśmy wioskę kierując się na południe.

Niedaleko od Ligano napotkaliśmy Siostry Senaedrin otoczone przez bandę Montari. Oczywiście przegoniliśmy napastników, ratując kapłanki przed niechybną śmiercią. Okazało się, że spieszą się one do Asprezy, by uratować chorych na ospę. Niestety, swoje zapasy żywności oddały Montari, próbując w ten sposób ocalić życie, a bez jedzenia nie dotrą na czas do wioski. Bez namysłu oddaliśmy im własny prowiant, mając nadzieję, że bogowie kiedyś nam to wynagrodzą.

Po długich poszukiwaniach znaleźliśmy Enkudiego w połowie drogi łączącej Ligano z Sortigi. O dziwo, bez oporów zgodził się oddać dług, a w dodatku poprosił nas o pomoc w zakończeniu suszy. Po chwili namysłu zgodziliśmy się i zanieśliśmy otrzymaną laskę do jaskini Montari. Wbiliśmy ją w wysychający strumyczek, a ten zaczął gwałtownie przybierać, więc czym prędzej opuściliśmy groty.

W Sortidze dowiedzieliśmy się, że brat pana młodego uciekł z narzeczoną i zamierzają się pobrać! Na północ od wioski spotkaliśmy wiedźmę Korellyn, która powiedziała nam o zleceniu, jakie dał jej Lord Garson. Odkupiliśmy od niej chusteczkę szlachcica i czym prędzej udaliśmy się do Imazi. Wobec niezbitych dowodów, Lord przyznał się do wszystkiego i zgodził się oddać farmę prawowitemu właścicielowi, a my mogliśmy wrócić do Midovy.

Zgodnie z umową bankier zwrócił Paolemu towary, a my dostaliśmy zamówioną herbatę, którą natychmiast zanieśliśmy magowi. Zadowolony Finch poświęcił mi kilka godzin i nauczył mnie wielu nowych rzeczy. Niestety, na dłuższy wykład nie miał teraz czasu, ale zaproponował bym odwiedził go później – może wtedy znajdzie więcej czasu.

Zabraliśmy więc jedynie zwój ze skrzyni w jego wąwozie i udaliśmy się do Balmestri oddać farmerowi Brunia prawo własności do jego farmy. Nie muszę chyba mówić, jak się biedaczek ucieszył. Uszczęśliwiony serdecznie nam podziękował i czym prędzej ruszył do domu.

Postanowiliśmy zajrzeć do niego po drodze do Ticoro, ruszyliśmy traktem biegnącym przez Imazi. Nasz pomysł okazał się dla farmera zbawienny, gdyż jego pole okazało się być nawiedzone. Nawet nas ogarniało przerażenie i nie mogliśmy zbliżyć się do wejścia do jaskini. Po chwili namysłu zdecydowaliśmy udać się po radę do pobliskiej świątyni Henne. Jej kapłan pobłogosławił nas i tym razem bez trudu pokonaliśmy strach. Przyczyną kłopotów okazała się być Laska Koszmarów, ale z pomocą bogów udało nam się wyrwać ją z ziemi. Zbadanie jaskini wyjaśniło wszystkie zabiegi Lorda Garsona. Szlachcic odkrył w niej złoto i chciał jako jedyny korzystać z tego bogactwa, oczywiście w tajemnicy przed cesarskimi poborcami podatkowymi. Brunia jeszcze raz wylewnie nam podziękował, a my udaliśmy się prosto do Ticoro.

Niestety, most pilnowany był przez żołnierzy i nie zostaliśmy przepuszczeni, a rzeka była zbyt bystra, by przebyć ją wpław. Na szczęście William przypomniał sobie o drugim moście położonym niedaleko rozwidlenia drogi z Panizo do Midovy. Było to strasznie daleko, ale nie mieliśmy wyboru i zawróciliśmy. Szczęśliwie drugi most nie był strzeżony i po kilku godzinach marszu byliśmy w Waterfork. Głowie rodu Contuso wręczyliśmy pergamin zabrany Finchowi. Jak się okazało, była to lista narodzin i zgonów, zawierająca również dane na temat przyczyny wendety, którą była śmierć dwójki dzieci. Z zapisów wynikało, że wina leżała po obu stronach, co pomogło pogodzić oba rody.

Z rozmów z mieszkańcami, dowiedzieliśmy się, że w okolicy rzeki pojawiło się mnóstwo jaszczurek, które atakują rybaków. Oczywiście pomogliśmy zlikwidować plagę, a w nagrodę dostaliśmy Henne's Horn. Następnie uzdrowiliśmy chłopca, którego zranił jadowity mięczak i po krótkim odpoczynku udaliśmy się w dalszą drogę.

W karczmie w Cardone usłyszeliśmy o włóczącej się po okolicy bestii. Postanowiliśmy sprawdzić tę informację i opuściliśmy gospodę. Wśród drzew naprzeciwko zauważyliśmy jakiś ruch, więc z bronią gotową do walki podeszliśmy bliżej. Bestią okazał się być Grrrlf, który zraniony przez myśliwych wpadł w szał. Kiedy daliśmy mu Nudration, uspokoił się i mogliśmy z nim porozmawiać. Flaar wyjawił nam, że ma przekazać wszystkim stadom rozkaz natychmiastowego powrotu.

W wiosce jedynie mag Chilblain był bardziej rozmowny i poprosił nas o podanie mu rozwiązania zagadki. Niestety, w tej chwili nie byliśmy w stanie mu pomóc, więc ruszyliśmy w dalszą drogę. W Levoche spotkaliśmy barda, który układał pieśń na festiwal w Ticoro. Nie znał kilku faktów i bardzo mu zależało na naszej pomocy. Obiecaliśmy pamiętać o nim i udaliśmy się do Ormede. W tej wiosce mieszkał mag, który za odpowiednią opłatą zgodził się podszkolić mnie w magii. Oprócz tego, jakiś oszust próbował wyłudzić od nas pieniądze na ekspedycję, której celem byłoby odszukanie Cyrilan. Oczywiście nie zgodziliśmy się, a przy okazji dowiedzieliśmy się kilku rzeczy, które na pewno przydadzą się bardowi.

Do Ravenne dotarliśmy po kilku godzinach marszu. W muzeum dowiedzieliśmy się wielu ciekawych rzeczy, a ponadto ze schowka w popiersiu Cesarza wyjęliśmy Circlet of Senaedrin. Skrytka otwierała się po włożeniu szmaragdu do pustego oczodołu.

Dzieci bawiące się na podwórzu jednego z domów nieoczekiwanie rozwiązały jedną z naszych zagadek, która okazała się być fragmentem dziecięcej wyliczanki.

Do Lev e wróciliśmy na skróty przez las. Po drodze znaleźliśmy skrzynię, której zagadka była związana z Cyrilan. Kiedy udało nam się ją rozwiązać, znaliśmy już wszystkie fakty potrzebne bardowi. Śpiewak okazał się prawdziwym mistrzem w swoim fachu i spędziliśmy u niego najmilszy od dłuższego czasu wieczór. Następnego dnia dotarliśmy do Cordene i podaliśmy magowi rozwiązanie jego zagadki. Niestety, zamiast oczekiwanej nagrody zostaliśmy zaatakowani i musieliśmy go zabić. Nie mieliśmy już żadnych innych spraw do załatwienia, więc bez dalszej zwłoki udaliśmy się do Ticoro.

Rozdział 3

Zmęczeni próbowaliśmy wynająć pokój, ale okazało się, że brakuje wolnych miejsc w związku z odbywającym się festiwalem. Dopiero Scott, którego spotkaliśmy w Henne's Shadow, załatwił nam nocleg. Następnego dnia rano rozpoczęliśmy nasze poszukiwania. Najpierw udaliśmy się do gubernatora, Lorda Cavertona. Od niego dowiedzieliśmy się, że medalion należy do rodziny Shepherd, której zadaniem jest śledzić poczynania Grrrlf. Ponadto Lord Caverton ze złośliwym zadowoleniem poinformował nas, że niedawno otworzył nowe kopalnie soli i ma nadzieję, że doprowadzi to rodzinę narzeczonej Williama do bankructwa. Nie udało nam się uzyskać informacji o miejscu pobytu Cesarskiego Małżonka. Równie bezowocna była próba wydobycia tej wiadomości od miejskich strażników, ale William zauważył dziurę w dachu, przez którą można by podsłuchiwać o czym rozmawiają żołnierze. Wejście na mury miejskie zamykała gruba krata. Cały dzień próbowaliśmy znaleźć sposób by dostać się na obwarowania, ale bez skutku. Mimo to pobyt w Ticoro nie był zupełnie bezowocny. W jednym z okazalszych domów spotkaliśmy przyjaciółkę Fincha, która zgodziła się udzielić mi kolejnej lekcji magii. Oprócz tego Kaelyn spotkała swojego przyjaciela Raala, jak wskazuje imię, należącego do rasy Grrrlf! Przybył on wraz ze swoim stadem do Ticoro, by wziąć udział w festiwalu i zaprezentować taniec Karrruf. Ten pokaz miał na celu zbliżenie Grrrlf i ludzi, tak by obie rasy nauczyły się pokojowo współżyć ze sobą. Niestety, Raal śpieszył się i musieliśmy zakończyć tę przyjemną rozmowę. Wracając do gospody spotkaliśmy na rynku Lorda Camerona Sheffield! Okazało się, że przybył do Ticoro razem z córką. Zatrzymali się w Knight's Promise. Szlachcic nie miał czasu na dłuższą rozmowę, więc pożegnaliśmy się i udaliśmy odwiedzić Selanę. Jaki ten świat mały! Narzeczeni spędzili ze sobą kilka godzin, a ja z Kaelyn usiedliśmy w rogu sali i odpoczywaliśmy po całodziennym chodzeniu po mieście. Zbliżał się już wieczór, gdy William pożegnał się z Selaną i opuściliśmy gospodę. Wracając do Henne's Shadow przechodziliśmy obok zakładu ślusarza. Tknięci nagłym przeczuciem weszliśmy do środka i udało się! Coulaine zgodził się dać nam klucz do kraty, jeśli dowiemy się, kto psuje mu renomę otwierając wymyślone przez niego zamki. Oczywiście przystaliśmy na to i udaliśmy się w rejon działania „włamywacza". Okazał się nim być były praktykant, Torrance Pasege, którego mistrz wyrzucił z zazdrości o jego talent. Po licznych namowach w końcu udało nam się ich pogodzić i dostaliśmy klucz, a ponadto Torrance podszkolił nas w otwieraniu zamków.

Natychmiast poszliśmy na mury, usiedliśmy nad dziurą i czekaliśmy. Cierpliwość opłaciła się, gdyż dowiedzieliśmy się, że Cesarski Małżonek przebywa w tawernie Green & White. Bez zwłoki podążyliśmy tam, by go ostrzec, ale strażnicy nie dopuścili nas do niego i wyrzucili z gospody. W czasie spaceru po mieście, w jednej ze skrzyń znaleźliśmy Przepustkę do Pernath Academy w Burlen, ale nie poprawiło to naszych humorów. Zmęczeni i zniechęceni postanowiliśmy wymyślić coś jutro, wróciliśmy więc do Henne's Shadow, zjedliśmy kolację i położyliśmy się spać. Jak się okazało, nie na długo, gdyż w środku nocy do pokoju wdarli się strażnicy i aresztowali nas pod zarzutem porwania Cesarskiego Małżonka.

Rozdział 4

Pobyt w więzieniu okazał się niezwykle czasochłonny, ale cesarscy żołnierze w końcu przybyli i pod eskortą ruszyliśmy do Antary. Podróż nie trwała długo, gdyż już na pierwszym postoju przyszedł nam z pomocą Raal, unieszkodliwiając strażników usypiającymi strzałkami. Czym prędzej oddaliliśmy się od obozowiska i zaczęliśmy naradę. Raal przekazał Kaelyn, że w Ringewood dzieją się dziwne rzeczy i że zniknął jej ojciec. Nie zdziwiliśmy się zbytnio, gdy nasza towarzyszka zdecydowała się opuścić nas i wrócić do domu. Włochaty brat oczywiście zaoferował jej swoją pomoc i w ten sposób zostaliśmy tylko w dwójkę.

W pobliżu spotkaliśmy handlarza, który poinformował nas, że syn aktorki występującej w Isten wstąpił do Shepherdów. Było to strasznie daleko, ale nie mieliśmy wyjścia i udaliśmy tam. Wieczorem dotarliśmy do Varnasse. Naomi, która opiekowała się cieplarnią, obiecała podszkolić mnie w magii, jeśli zaniesiemy jej kuzynowi nawóz do roślin. Ponadto spotkaliśmy w wiosce kobietę ze złamaną nogą, która poprosiła (kobieta, nie noga) nas o zasadzenie kilku roślin, bo sama nie da sobie rady, a rośliny zwiędną, jeśli wkrótce nie zostaną posadzone. Zgodziliśmy się jej pomóc, tym bardziej że ogrodniczka wykopała już dołki, tak że wystarczyło wsadzić rośliny i przysypać je ziemią.

Krótki odpoczynek orzeźwił nas, więc ruszyliśmy dalej. Po kilku dniach marszu dotarliśmy do Isten. W trakcie marszu znaleźliśmy przy drodze ciało, a przy nim listy adresowane do siostry Senaedrin, więc pierwsze kroki skierowaliśmy do świątyni. Oddaliśmy listy Alethei, a ona w podzięce podarowała nam przepiękny kamień szlachetny. W wiosce mieszkał mag specjalizujący się w omamianiu ludzi, który za „skromną" opłatą zgodził się podszkolić mnie trochę w tych dziedzinach magii. Poza tym przeczytaliśmy pracę Lorda Stafforda, która znacznie poszerzyła naszą wiedzę o Shira. Nasza pierwsza próba dostania się na przedstawienie nie powiodła się, ale w końcu udało nam się wygrać bilety od Lorda Lightona. Aktorka powiedziała nam, że jej syn odszedł od Shepherdów i przystąpił do Dzieci Henne. Obecnie przebywa on w Durst, w tamtejszej świątyni. Serdecznie podziękowaliśmy Marii za miłą rozmowę i udaliśmy się w dalszą drogę.

Pamiętając o obietnicy danej Naomi, zboczyliśmy z trasy i pomaszerowaliśmy do Elony. Po drodze zatrzymaliśmy się w Teal na odpoczynek. W gospodzie dowiedzieliśmy się, że niedługo miał się tu odbyć pogrzeb jednego z mieszkańców, ale nie mieliśmy czasu na udział w ceremonii. Kiedy tylko odzyskaliśmy siły, pomaszerowaliśmy do Elony, gdzie dotarliśmy następnego dnia. Noala nie było w domu, więc zgodnie z instrukcją Naomi posypaliśmy rośliny w ogrodzie i udaliśmy się w drogę powrotną.

FAQ

W Teal postanowiliśmy odwiedzić grób niedawno zmarłego mieszkańca. Ku naszemu zaskoczeniu był on rozkopany, a pobieżne przeszukanie dołu pozwoliło znaleźć mapę. Sprawa była bardzo dziwna, więc przeszukaliśmy również dom zmarłego i porozmawialiśmy z mieszkańcami. Okazało się, że nie był on tak niewinny, na jakiego wyglądał. Najprawdopodobniej zajmował się handlem bronią. Postanowiliśmy wyjaśnić tę sprawę do końca, więc odszukaliśmy miejsce oznaczone na mapie, lecz znaleźliśmy tam jedynie klucz. W wiosce nie udało nam się zdobyć żadnych nowych informacji, a ponieważ czas nas gonił, więc musieliśmy ruszyć dalej.

W Everton na jednym z zamkniętych domów wisiała tabliczka z napisem G.Fayle. Zaraz, zaraz... tak przecież nazywał się mężczyzna z gospody w Teal, który tak bardzo interesował się zmarłym. Natychmiast wyjąłem znleziony klucz i... drzwi stanęły otworem. Zawartość chaty potwierdziła nasze przypuszczenia, więc postanowiliśmy poinformować o wszystkim władze. Jednak kiedy wychodziliśmy, zaatakował nas Fayle i po krótkiej walce sprawiedliwości stało się zadość.

Jedna z mieszkanek wioski poprosiła nas, abyśmy udali się do Isten i wezwali Siostry Senaedrin, gdyż jej ciężarna siostra zachorowała na ospę. Oczywiście zgodziliśmy się. Na wieść o ospie kilka Sióstr bez zwłoki wyruszyło do Everton, a my poszliśmy na zasłużony odpoczynek. Następnego dnia postanowiliśmy, że skorzystamy z okazji i odwiedzimy Pernath Academy w Burlen. Po drodze zajrzeliśmy do chorej w Everton. Siostra serdecznie podziękowała nam za pomoc i wręczyła klucz od swojego domu. Wzięliśmy stamtąd tylko najpotrzebniejsze rzeczy i udaliśmy się do Burlen. W tamtejszej Akademii skorzystaliśmy z biblioteki, gdzie dowiedzieliśmy się wielu ciekawych rzeczy o historii Imperium.

Ponadto rozmowa z Walstonem na temat wymarłej cywilizacji Vall okazała się bardzo interesująca. Niestety, nie mieliśmy czasu na dalsze poszukiwania wiedzy, więc ruszyliśmy do Durst.

Po drodze zatrzymaliśmy się w Eastbank, gdzie dowiedzieliśmy się od starszego człowieka, że ktoś ściął jego drzewo przodków. Sąsiadka starca dała nam klucz, który znalazła niedaleko od miejsca gdzie rosło drzewo, ale na razie nie mieliśmy pojęcia, kto mógł być złodziejem.

Kiedy dotarliśmy do Durst okazało się, że cała nasza podróż na północ była bezcelowa. Jhana, która zajęła miejsce Simona, powiedziała nam, że już jakiś czas temu został on przeniesiony, gdyż Shepherdzi mścili się na nim za jego odejście. O aktualnym miejscu jego pobytu wiedział jedynie Fellich Marr. Nie mieliśmy wielkiego wyboru i po krótkim odpoczynku w tawernie ruszyliśmy na południe.

Po drodze zatrzymaliśmy się w Korus Landing, gdzie dowiedzieliśmy, że Jaeger Meister wydaje przyjęcie z okazji zdobycia nowego eksponatu, posążku z drewna, do swojej kolekcji. Natychmiast przypomniał nam się starzec w Eastbank, więc postanowiliśmy obejrzeć ten posążek. Klucz, który otrzymaliśmy w Eastbank doskonale pasował do tylnych drzwi chaty Meistera, więc bez wyrzutów sumienia zabraliśmy posążek i wróciliśmy do Eastbank. Starzec poprosił nas, abyśmy zakopali statuetkę w miejscu, gdzie rosło drzewo, a gdy to uczyniliśmy, wynagrodził nasz trud wręczając nam przepiękny szafir, a my ponownie udaliśmy się do Ticoro. Po drodze odwiedziliśmy w Varnasse Naomi, która zgodnie z obietnicą podszkoliła mnie w magii. Ponadto miejscowy kowal za niewielką opłatą zgodził się pokazać nam kilka sztuczek przydatnych przy naprawianiu broni i pancerzy.

Podróż zajęła nam kilkanaście dni, ale w końcu dotarliśmy do Ticoro. Przez cały ten czas nie udało nam się wymyślić żadnego sposobu na niezauważone wejście do miasta, ale bogowie się do nas uśmiechnęli – brata Marra spotkaliśmy przed bramami Ticoro. Fellich poinformował nas, że Simon został przeniesiony do Ravenne, gdzie uczestniczy w budowie nowej świątyni. Nie chcąc tracić więcej czasu, bez zwłoki udaliśmy się w dalszą drogę. Po kilku następnych dniach marszu, podczas którego spotkaliśmy kuriera z rasy TrKaa, stanęliśmy przed chatą Simona. Czekała tu na nas bardzo niemiła niespodzianka. Kiedy tylko zapukaliśmy do drzwi, nie wiadomo skąd wypadli cesarscy żołnierze i dzięki przewadze zaskoczenia prawie udało im się nas pojmać. Po wygranej walce przeszukaliśmy dom Simona, ale znaleźliśmy w nim tylko list wzywający go do

Levosche. Postanowiliśmy dowiedzieć się czegoś więcej od mieszkańców, ale nikt nic nie widział ani nie słyszał. W dodatku miejscowy mag okazał się bardzo niemiły i już mieliśmy odejść, gdy coś mnie tknęło. Ostrożnie podszedłem do okna i odkryłem tajemnicę braci. Okazało się, że magiem był głupszy brat, a mądrzejszy ochraniał go wykorzystując jego zdolności. Prawdziwy mag zgodził się nauczyć mnie tego, co potrafi, w zamian za dochowanie tajemnicy.

Mimo zasadzki musieliśmy pójść tropem prowadzącym do Levosche, ale tym razem zachowaliśmy dużo większą ostrożność. Co prawda okazała się ona niepotrzebna, ale lepiej dmuchać na zimne. Wezwanie na ceremonię ślubną byto fatszywe i Simon zastanawiał się, kto zrobił mu taki głupi kawał. My też byliśmy tego ciekawi, ale nie podzieliliśmy się swoimi podejrzeniami, w końcu po co denerwować chłopaka. Simon powiedział nam wszystko, co wiedział o Shepherdach. Najważniejsza była informacja o położeniu ich kwatery głównej, która znajdowała się w jaskiniach na północ od Ticoro. Żeby się tam dostać, trzeba było mieć medalion Shepherdów, ale na szczęście Simon zakopał swój w ogródku. Podziękowaliśmy mu za pomoc i pomaszerowaliśmy do Ravenne, gdzie wykopaliśmy medalion. Następnie udaliśmy się na północ i po krótkich poszukiwaniach odnaleźliśmy kamienne drzwi. Dokładnie obejrzeliśmy medalion, nałożyliśmy go na kamienny bolec i korzystając z informacji wyrytych na jego odwrocie oraz na lasce pasterza otworzyliśmy wejście do jaskiń. Z ręką na mieczu i pochodnią w drugiej ręce ostrożnie weszliśmy w głąb gór.

Rozdział 5

Kaelyn wraz z Raalem również nie mieli łatwego zadania. Cały czas musieli unikać patroli Shepherdów, których głównym celem było mordowanie Grrrlf. Mimo tych trudności, po długim marszu przez góry dotarli wreszcie w okolice Durst. W wiosce jeden z mieszkańców poprosił ich o uratowanie syna, który udał się na północ i do tej pory nie wrócił. Jak się okazało, został napadnięty przez ogniste wilki i pomoc nadeszła w ostatniej chwili. W podzięce za ocalenie życia syna, ojciec podarował im księgę, która wywołała całe to zamieszanie.

W Darvi, Kaelyn spotkała znajomego myśliwego, który w zamian za niewielką opłatę pokazał jej kilka sztuczek przydatnych przy strzelaniu z łuku.

Kaelyn nie chciała tracić więcej czasu, więc natychmiast ruszyli w dalszą drogę. Na północ od Darvi spotkali stado Raala. Krrrfrrrlaak ostrzegł ich przed dziwnymi stworami włóczącymi się po lesie, więc dalszą drogę odbyli z najwyższą uwagą. W chacie Kaelyn znalazła list, w którym ojciec informował ją, że przebywa w jaskini, w górach na północy doliny. Ostrożnie przeszli przez las i po krótkich poszukiwaniach znaleźli wejście do groty, a chwilę później Kaelyn ściskała już Garvina.

Ojciec poinformował ją, że stwory pochodzą z równoległego świata Etherea, będącego źródłem energii magicznej. Z niewiadomych przyczyn Wraithy nie rozpłynęły się po kilku dniach, lecz utrzymują się przy życiu, żywiąc się duszami spotkanych ludzi i Grrrlf. Okazało się również, że Garvin był kiedyś magiem, ale zrezygnował ze swych talentów, gdyż w jednym z eksperymentów, przypadkowo okaleczył żonę. Niestety, nie udało mu się odwrócić zmian i by skrócić jej męczarnie, podał jej truciznę.

Obecnie wykorzystując swoje dawne umiejętności opracował zaklęcie, które wzmocni broń i pozwoli przerwać otoczkę chroniącą Wraithy. Dzielna dwójka bez wahania udała się w las i po zaciętej walce pokonała wszystkie stwory. Kaelyn była jednak zbyt wstrząśnięta faktami, o których się dowiedziała i nie chciała dłużej zostać, tak więc po krótkim odpoczynku ruszyli w dalszą drogę.

Rozdział 6

Penetrując groty Shepherdów, znaleźliśmy naskalną mozaikę. Początkowo nie mogliśmy odkryć w jakim celu została tam umieszczona, ale kiedy osłoniliśmy świeczkę znalezionym klo-

szem, wszystko stało się jasne. Wcisnęliśmy 4 podświetlone kamyczki i otworzyliśmy w ten sposób ukryte drzwi. W drugiej części jaskiń spotkaliśmy przywódcę Shepherdów. Gar Warren oczywiście nie spodziewał się nas i dzięki zaskoczeniu udało nam się go obezwładnić. Mając nóż na gardle wyśpiewał wszystko, co wiedział. Dowiedzieliśmy się, że to Shepherdzi porwali Cesarskiego Małżonka, aby wymóc na Cesarzu pomoc wojskową przeciwko Grrrlf. Jednak ostatnio jedna z ich towarzyszek, mag Magis, okazała się zdrajczynią i pomogła porwać Małżonka po raz drugi, tym razem na zlecenie niejakiego Kahletha. W czasie naszej rozmowy, Magis została pojmana i przyprowadzona przed oblicze Gara Warrena. Jednak Shepherdzi nie docenili jej, dzięki czemu zdołała się uwolnić i zaatakowała nas. Chwilę później w grotach pojawili się cesarscy żołnierze. Przywódca Shepherdów uciekł, korzystając z zamieszania, a my nie czekając na rozwój sytuacji podążyliśmy za nim. Niestety, zgubiliśmy go w plątaninie korytarzy i naszym jedynym tropem pozostało imię Kahleth.

Wędrując od wioski do wioski rozpytywaliśmy mieszkańców i szczęście w końcu uśmiechnęło się do nas. W Ganath właściciel tawerny znał Kahletha, ale początkowo nie chciał z nami o nim rozmawiać. Dopiero kiedy William prawie pokonał go na rękę (wypicie Halden's Brew było trochę nie fair, ale przyniosło zamierzony skutek) skierował nas do Lokatha przebywającego obecnie w Choth. Po drodze odwiedziliśmy maga w Keth, który zgodził się podszkolić mnie w magii, oczywiście w zamian za gratyfikację pieniężną.

Lokath sprawdził nasze referencje wyzywając nas na pojedynek. Mimo naszej wygranej postanowił poddać nas drugiej próbie. Naszym zadaniem było dostarczenie zaopatrzenia ich towarzyszom przebywającym w Imazi. Dopiero kiedy wykonamy to zadanie, okażemy się godni przystąpienia do drużyny Kahletha. W Choth odbywał się festyn, więc z ciekawością wysłuchaliśmy opowieści o przygodach jego mieszkańców. Dopiero później powiedziano nam, że był to festyn łgarzy, a naszym zadaniem jest wybranie najlepszego kłamcy. Po krótkiej naradzie zdecydowaliśmy, że najbardziej przekonujący był żołnierz i... otrzymaliśmy miecz i tarczę, którymi posłużył się by uwiarygodnić swoją opowieść. Niestety, czas zabawy minął i musieliśmy wyruszyć na południe, by wykonać misję, którą zlecił nam Lokath.

W Imazi szef najemników wyjaśnił nam, że musimy czekać razem z nimi, aż Lord Garson podda się. Jedynym możliwym sposobem zdobycia rezydencji byłoby wykopanie tunelu, ale żaden z najemników nie ma odpowiedniego doświadczenia w tej dziedzinie. Słysząc o tunelu, przypomnieliśmy sobie o Montari. W końcu oni też nie przepadali za Garsonem, a rycie tuneli to dla nich bułka z masłem. Dotarcie do jaskiń zajęło nam kilka dni, ale było warto. Chee z ochotą zgodził się pomóc w „przeprowadzce" Lorda Garsona i natychmiast wysłał drużynę kopaczy. My również musieliśmy wracać do Imazi, więc podziękowaliśmy za współpracę i opuściliśmy podziemne miasto. W Imazi Birge pochwalił naszą inicjatywę i z odpowiednim raportem odesłał nas do Lokatha. Ten po przeczytaniu pisma dał nam przepustkę do obozu Kahletha.

Szef najemników miał dla nas nową misję do wykonania. Mieliśmy dostarczyć wywar umożliwiający chodzenie po bagnach grupie podwładnych Kahletha, przebywających na północ od Torlith i razem z nimi eksortować pewną osobę. Oczywiście zgodziliśmy się i natychmiast ruszyliśmy w drogę. Najemników spotkaliśmy nad rzeką, na brzegu bagien. Wręczyliśmy im wywar i razem udaliśmy się do chaty stojącej na bagnach. Nasze domysły okazały się prawdziwe i w środku znaleźliśmy Cesarskiego Małżonka! William (z moją pomocą) wystraszył naszych towarzyszy, a ja usunąłem zaklęcie snu, które rzucono na więźnia. Nie czekając na powrót najemników, udaliśmy się do Antary.

Rozdział 7

W tym czasie Kaelyn z Raalem pokonali już Wraithy i zaczęli poszukiwania naszej trójki. Na pierwszy nasz ślad natrafili w Durst, gdzie najemnik na emeryturze opowiedział im o pościgu i walce jaka odbyła się w lesie na zachód od wioski. Jhana podała im kilka nowych szczegółów oraz poprosiła o uratowanie Chunanki, która udała się do lasu ratować rodzinne drzewo. Kaelyn nie

była do tego zbyt chętna, ale Raal zgodził się, gdyż ujęło go przywiązanie kobiety do tradycji. Jhana pobłogosławiła ich i poszli do lasu. Zgodnie ze wskazówkami Jhany okopali drzewo i podlali je wodą Senaedrin. Dopiero kiedy drzewo było już bezpieczne, Phoebe zgodziła się wrócić do wioski. W świątyni poinformowali Jhanę, że Chunanka został uratowana i... nieoczekiwanie otrzymali błogosławieństwo całej Trójcy. Pokrzepieni natychmiast udali się w dalszą drogę. Niestety nie wiedzieli, że uciekając paliliśmy za sobą wszystkie mosty i szli prosto do Korus Landing. Kiedy dotarli do spalonego mostu, musieli zawrócić i stracili kilka dni na dotarcie do Camille. Tam okazało się, że ścigający nas najemicy ukradli przewoźnikowi łódź i przebycie rzeki w tym miejscu również jest niemożliwe. Rozmowa z Pamelą dała im promyk nadziei, więc natychmiast udali się do Eastbank. Mag Stephen zgodził się przeprawić ich przez rzekę, jeśli tylko umówią go na randkę z Pamelą. Dla Kaelyn nie było to większym problemem i wkrótce stanęli w Everton. Tam upewnili się, że podążają za nami, więc bez zwłoki ruszyli do przejścia przez góry. Spotkaliśmy się niedaleko od wąwozu. Najemnicy okazali się szybsi i przejście do Antary było zablokowane. Na szczęście Raal wpadł na pomysł, jak ich wykurzyć, więc umówiliśmy się, że opuścimy kryjówkę, gdy tylko usłyszymy wybuchy, a spotkamy się u bram Antary.

Bogowie nam sprzyjali i wszystko poszło według planu, tak że kilka dni później witaliśmy się u wrót stolicy. Kealyn pochwaliła się nową tarczą, którą otrzymała za pomoc w dokach w Korus Landing. Poza tym udało jej się wydobyć od miejscowego policjanta zeznanie, że on sam również brał udział w machinacjach dotyczących strajku oraz że płacił mu za to Lord Caverton. Oczywiście przekazała te informacje robotnikom z doków i strażnik nie będzie miał już tak lekkiego życia. Chwilę szczęścia zmąciło jedynie odejście Raala, który wrócił do swego stada.

Nie ominęły nas przesłuchania, ale nasze wyjaśnienia były przekonujące i zostaliśmy zwolnieni. Z radością uczestniczyliśmy w ceremonii zaślubin, gdy nagle... Cesarski Małżonek padł bezwładny na podłogę, a z jego ciała wydobył się Wraith!!! Taki sam jak te, z którymi walczyli Kaelyn i Raal. Zaatakował on Cesarza, ale na drodze stanęła mu jego córka. Po chwili i ona leżała bez ruchu na posadzce, a Wraith zaatakował po raz trzeci. Jednak tym razem Cienie, strażnicy Cesarza, byli przygotowani. Wraith, widząc bezcelowość dalszych prób, uciekł z pałacu, a my... zostaliśmy ponownie aresztowani.

Rozdział 8

Przesłuchanie prowadzone przez Cienie potwierdziło naszą niewinność i wyjawiło, że walczyliśmy już z takimi stworami. Cesarz natychmiast wezwał nas do siebie, prosząc o informacje oraz o pomoc. Oczywiście wyznaliśmy wszystko co wiedzieliśmy. William zaproponował byśmy zaczęli poszukiwania w Nathby i... za godzinę siedzieliśmy w siodłach. Po kilku dniach jazdy dotarliśmy do Brelandu. Tam żołnierze zabrali konie, a my pieszo udaliśmy się do Nathby.

Po drodze zatrzymaliśmy się w gospodzie w Knightridge, gdzie mój wzrok przykuł obraz przedstawiający bestię, która zaatakowała nas na plaży. Autor płótna, Perdugo, wyjaśnił, że opis bestii podał mu Farrel. Ten z kolei wyjaśnił, że życie uratował mu Bryce, mag Shepherdów. Jednak zamiast zabić bestię, okiełznał ją w jakiś sposób i wysłał na Ziemie Zniszczone. Był to ciekawy trop, ale najpierw postanowiliśmy spróbować w Nathby i po kilku dniach byliśmy na miejscu. Okazało się, że zarówno kapitan jak i jego pierwszy oficer przeżyli katastrofę. Od Poula dowiedzieliśmy się, że Gregor miał przyjaciółkę o imieniu Misha mieszkającą w Beluckre. Nie mieliśmy czasu do stracenia, więc udaliśmy się tam bezzwłocznie. Misha zgodziła się ujawnić znane jej informacje o Gregorze, ale w zamian musieliśmy dać jej Sencream. Miejscowy sklepikarz zgodził się przyrządzić tę substancję, jeśli tylko dostarczymy mu wszystkie składniki. Fidali Leaves kupiliśmy w Breland, a tłuszcz zwierzęcy i Senwater w Nathby. Zajęło nam to kilka dni, ale w końcu mieliśmy krem. Misha, wdzięczna za otrzymany Sencream, powiedziała nam, że Gregor wynajmował pokój w gospodzie w Havesly i dała nam nawet klucz do pokoju, który Gregor zostawił, zanim udał się w podróż. Serdecznie jej podziękowaliśmy i natychmiast ruszyliśmy do Havesly.

Pamiętając o zasadzce w Ravenne, najpierw pokręciliśmy się po mieście, ciągnąc za język mieszkańców. Od bankiera dowiedzieliśmy się, że Lord Sheffield założył drugie konto, ale wszystkie polecenia przynosi posłaniec. Latarnik powiedział nam o sekretnym wejściu do latarni. Znaleźliśmy tam dokumenty świadczące, że ktoś nauczył się podrabiać podpis Lorda i że korzystając z tego prowadzi jakieś tajemnicze interesy. Jednak największych rewelacji dostarczył pamiętnik Gregora. Wynikało z niego, że Sheffield związał się z Shepherdami i uczestniczył w porwaniu Cesarskiego Małżonka. Postanowiliśmy natychmiast wyjaśnić tę kwestię i udaliśmy się do zamku.

Rozdział 9

Nieoczekiwanie przed bramą nie było straży, a na dziedzińcu leżały martwe ciała. Sądząc po ranach, wyglądało to na atak piratów, co potwierdziła wizyta w zamku. Po komnatach poruszaliśmy się z największą ostrożnością, ale nigdzie nie mogliśmy znaleźć ani Lorda, ani Selany. Wejście do podziemi blokowała gruba krata, a jej zamek oparł się naszym wysiłkom. Poszukiwania klucza trwały dosyć długo, ale w końcu znaleźliśmy go w komnacie narzeczonej Williama. W piwnicach jedna ze ścian była wyburzona, a tunel prowadził do sieci jaskiń – to tak piraci dostali się do środka. W jednej z grot zauważyliśmy Sheffielda pojedynkującego się z piratem. Na szczęście Lord wygrał i mogliśmy wyjaśnić z nim wszystkie nasze wątpliwości. Okazało się, że to Selana, bezkrytyczna wobec własnego intelektu, na własną rękę nawiązała współpracę z piratami i Shepherdami. Jednak uparcie wypierała się kontaktów z Brycem, więc musieliśmy porozmawiać z nim osobiście. Jego laboratorium znajdowało się w górach na zachód od zamku, ale przed udaniem się tam przeszukaliśmy jeszcze ciało pokonanego pirata. Jedyną ciekawą rzeczą był list od Srebrnego Jastrzębia, nakazujący piratowi wyeliminować Selanę i Bryce'a.

Mając nadzieję, że uda nam się zdążyć przed mordercami, bez dalszej zwłoki udaliśmy się do warsztatu maga. Znaleźliśmy tam jego pamiętnik, z którego wynikało, że zamach na Cesarza był zemstą na Cieniach za zakaz prowadzenia prac nad wejściem do równoległego świata Etherei. Co ciekawe, osiągnął on sukces w tej dziedzinie, dzięki opracowaniu zaklęcia chroniącego podróżnych przez stworami z tamtego świata. W pamiętniku znaleźliśmy też zapiski z kolejnych prób przywołania Wraitha, które na pewno okażą się bardzo pomocne. W komnacie maga brał początek tunel prowadzący na zachód, a ponieważ nigdzie nie było Bryce'a, podążyliśmy tym śladem.

Tunel doprowadził nas na Ziemie Zniszczone, gdzie po długich poszukiwaniach znaleźliśmy ukryte laboratorium. Niespodzianka. Do ściany obok wejścia przykuci byli Sheffield i Selana, ale nie mieliśmy czasu ich uwolnić, gdyż zaatakował nas mag i jego bestie. Z wielkim trudem udało się go pokonać, w czym miałem, nie chwaląc się, olbrzymią zasługę. Ciężko ranny Bryce uciekł do swojego laboratorium, a my po uwolnieniu więźniów pobiegliśmy za nim. Umierający Bryce nie powiedział nam niczego nowego i wkrótce skonał, do końca pełen nienawiści. Korzystając z jego notatek, zacząłem przywoływać Wraitha. Wrzuciłem do kotła Senwater, pióro TrKaa, Hardening Fluid, Talicor Dust oraz Nudberries i rozpocząłem inkantacje. Po chwili Wraith pojawił się! Niestety, nie mieliśmy broni, którą moglibyśmy go zranić, więc musieliśmy pertraktować. Po długich targach stwór zgodził się uwolnić dusze Aurory i Jej Małżonka w zamian za dwie inne dusze oraz obietnicę, że już nigdy więcej nikt go nie przywoła. Zapadło milczenie, które przerwała zgoda Sheffielda i jego córki. Czuli się oni częściowo odpowiedzialni za tę tragedię i dlatego postanowili oddać własne życie, by ocalić honor rodu Sheffieldów. Wraith dotrzymał słowa i uwolnił dusze Małżonków, a ja spaliłem notatki Bryce'a.

Po długiej podróży dotarliśmy do Antary, akurat na czas zaślubin. Na uroczystości odgadliśmy wreszcie, kto stał za całą tą intrygą. Srebrnym Jastrzębiem był opat zakonu Henne, brat Fellich Marr. Niestety, nie mieliśmy wystarczających dowodów jego winy, więc pozostaje nam pilnować go i czekać na sposobną okazję.

CONSTRUCTOR

Aleksandra Cwalina

Producent: SYSTEM 3000
Wydawca: ACCLAIM ENTERTAINMENT
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95
Opis: SS'51
Demo: SS CD'51
Wymagania: P90, 16 MB RAM

Życie właściciela imperium budowlanego nie jest łatwe. Przekonałeś się o tym na własnej skórze, kiedy wziąłeś życie w swoje ręce i zająłeś się tym ryzykownym interesem. Do tego jakiś idiota wpadł na ten sam pomysł co ty i teraz usiłuje zepsuć ci karierę. Ale jest kilka sposobów, które mogą ułatwić życie spracowanemu człowiekowi.

Sposób gry zależy w pewnym stopniu od celu, który obierzesz. Do wyboru jest pięć rodzajów zadań. Możesz wybrać:

– **Build, build, build** – czyli budowanie bez limitów czasowych;

– **Financial conquest** – zarobienie miliona dolarów w ciągu 40 lat. I tu trzeba pamiętać o korzyściach płynących ze sprzedawania domów w odpowiednim czasie.

– **Egomania** – wybudowanie każdego rodzaju domu. Uwieńczone postawieniem piramidy. Jeżeli lubisz szybkie i emocjonujące akcje, wybierz to zadanie, bo w pewnym momencie będziesz do jego wykonania potrzebował kilku rąk i refleksu Flasha.

– **World domination** – postawienie przynajmniej jednej posiadłości na każdej parceli świata.

FAQ

– Utopian state – trudne zadanie, posiadanie co najmniej trzech obywateli z każdego poziomu, a ich zadowolenie nie może spaść poniżej 90%. W tym przypadku należy skoncentrować się na postawieniu jak najszybciej fabryki i produkcji akcesoriów, które mogą uszczęśliwić mieszkańców. Pomyślne wykonywanie zadania zależy także od odpowiednio wczesnego sprzedawania posiadłości, tak aby nie było ich zbyt dużo, bo zawsze znajdzie się ktoś niezadowolony, który zepsuje ci statystyki.

Najważniejsze jest jednak, czy zdecydujesz się zmierzyć z przeciwnikiem, czy tylko z postawionym zadaniem. Na początku można wybrać tę ostatnią możliwość, bo jest to dobry trening, po czas, by opracować właściwą taktykę i nauczyć się zarządzania imperium budowlanym. Ale jest to dopiero początek, prawdziwym wyzwaniem jest dopiero współzawodnictwo z przeciwnikiem. Nie jest to łatwe, bo komputer zwykle szybciej rozbudowuje się i jest dosyć agresywny. Można spróbować poradzić sobie z nim za pomocą broni – wysyłasz głównego majstra na teren wroga i każesz przejąć mu budynek. Najlepiej dodać mu do ochrony kilku robotników, którzy potrafią strzelać. Nie jest to jednak najlepsza metoda. Po pierwsze majster przestraszy się pierwszego strzelającego wroga, a po drugie w walce możesz stracić zbyt wielu ludzi. Lepiej stosować bardziej subtelne metody. Ale o nich później.

Kamień węgielny

Dysponując pewnymi zasobami ludzkimi i pieniężnymi musisz zbudować imperium. Nie jest to proste zadanie, ale nawet najdłuższa podróż zaczyna się od pierwszego kroku. Najpierw musisz więc zakupić teren od Rady Miejskiej. Możesz to zrobić korzystając z ikonki w kształcie globusa (umieszczona po lewej stronie głównego menu). Władze są tolerancyjne, ale wymagają, żeby zakupiona ziemia nie stała odłogiem. Musisz więc wykorzystywać ją w co najmniej 90%, bo inaczej otrzymasz ostrzeżenie, a gdy je zignorujesz, zostaniesz zgładzony. Do tego musisz na danej parceli postawić co najmniej jeden dom mieszkalny. Jeżeli nie spełnisz tego ostatniego warunku, nie będziesz mógł zakupić następnej parceli. Zaczynasz zabawę mając do dyspozycji Kwaterę Główną, w której znajduje się ośmiu robotników, dwóch majstrów, dwóch fachowców od naprawy oraz czterech obywateli pierwszego poziomu. W tym miejscu możesz „przetworzyć" dwóch robotników na obywatela, dwóch obywateli na robotnika, czterech robotników na majstra albo trzech robotników na speca od napraw. Nie jest to najlepszy sposób na otrzymywanie ludzi odpowiednich profesji, ale w trudnych sytuacjach można go wykorzystać. Brygady tworzy się przy użyciu opcji w menu majstra, można wtedy wybrać sobie odpowiednich do danej roboty ludzi. W Kwaterze Głównej można również obniżać lub zwiększać czynsz, który będą płacili wszyscy mieszkańcy. Najlepiej jednak podejść do tego w sposób indywidualny, w zależności od poziomu zadowolenia obywateli. Na samym początku możesz wybudować jedynie tartak, dzięki któremu będziesz mógł stawiać trzy rodzaje drewnianych domków. Kiedy wybudujesz ich określoną liczbę, otrzymasz możliwość postawienia cementowni, cegielni i huty oraz innych bardzo potrzebnych budowli. Budowle w Constructorze można podzielić ogólnie na kilka kategorii:

– budynki przemysłowe – czyli tartak, cementownia, cegielnia oraz huta stali. Są one niezbędne do rozwoju miasta, a więc musisz pamiętać, aby nie wyczerpały się zgromadzone w nich zapasy. Podsyłaj do nich od czasu do czasu brygadę robotników. Po pewnym czasie można zwiększać wydajność budynków przemysłowych, korzystając z opcji „upgrade";

– budynki mieszkalne – kilka typów dla pięciu poziomów obywateli. Można mieszkać zarówno w drewnianej chacie, jak i w zameczku;

– budowle użytkowe – czyli szkoła, park, fabryka z różnymi akcesoriami, które mogą czynić cuda z zadowoleniem obywateli;

– budowle zaczepno–obronne – wesołe miasteczko, nawiedzony dom, sklep złodzieja, elektryka czy komuna hippisowska. Są to budynki, dzięki którym można obronić się przed wrogiem,

a jednocześnie napsuć mu krwi. Jeżeli jednak wybierzesz opcję gry bez przeciwnika, nie trać czasu na ich stawianie.

Na pierwszej parceli najlepiej wybudować tartak i jak najmniej domów. Ich mieszkańcy skarżyć się bowiem będą na hałas dobiegający z tartaku. Z drugiej zaś strony nie możesz nie budować na danej parceli domów. Tak więc postaw tartak, potem jeden lub dwa domy oddalone od hałasu, a następnie zakup tak dużą parcelę, żebyś mógł spełnić wymogi potrzebne do otrzymania pozwolenia na budowę cegielni. Wtedy ustaw ją przy tartaku. Kiedy wybudujesz fabrykę z różnymi przydatnymi bajerkami, będziesz mógł produkować okna, które zapobiegną hałasowi. Generalnie staraj się stawiać hałasujące budowle (cegielnia, cementownia, huta) blisko siebie.

Wolnoć Tomku w swoim domku

Źródłem twoich kłopotów, radości i pieniędzy będą mieszkańcy. Właściwie wszystko kręci się wokół tych małych zrzędliwych ludzików. Trzeba bronić ich przed wrogami, zapewniać wygody i modernizować pokoje. Powiedzmy sobie szczerze, naszym obywatelom bardzo trudno dogodzić. Najpierw mówią, co im przeszkadza, ale później gotowi są naskarżyć na ciebie do Rady Miasta, co kończy się przyznaniem tzw. czarnych punktów. Oczywiście są też białe punkty, które dostajesz za wykonywanie różnych zadań i za zadowolenie obywateli. Można je zamienić na pieniądze (10000 dolarów za 100 białych punktów). Jest pewien sposób na zdobycie pewnej ilości białych punktów. Wybuduj dom dla mieszkańców drugiego poziomu i wynajmij go punkom. Każ im płacić pieniądze, a gdy po pewnym czasie zażądają, żebyś zmniejszył im znacznie czynsz, zrób to, i otrzymasz białe punkty. Następnie zwiększ im czynsz i poczekaj, aż ponownie zaprotestują. Będziesz mógł wtedy powtórzyć poprzedni manewr.

Po wybudowaniu domu musisz jak najszybciej wynająć go mieszkańcom. Jeżeli tego nie zrobisz, zagnieżdżą się w nim karaluchy, które po pewnym czasie mogą doprowadzić do wybuchu i zniszczenia budynku. Przy okazji może wylecieć w powietrze duża część twojej parceli. Kontrolować stan domów można najłatwiej przy użyciu ikonki przedstawiającej ustawione w dwóch szeregach domki.

Mieszkańców można wykorzystać na kilka sposobów, w zależności na którym poziomie rozwoju się znajdują. Na poziomie pierwszym (poznajesz ich po cyferce 1, którą mają nad głową) mogą płacić czynsz, rodzić robotników albo obywateli na takim samym stopniu rozwoju. Czas dzielący obywateli od urodzenia potomka jest przedstawiony graficznie i liczbowo, dlatego więc można kontrolować jak zaawansowana jest ciąża. Kiedy więc zmieniasz rodzaj „odpłatności" za wynajęcie domu, wybierz raczej tych ludzi, którym zostało więcej do urodzenia. Kiedy podarujesz ludziom wyprodukowany w fabryce komputer albo wybudujesz szkołę, będą mogli również rodzić obywateli na wyższym o jeden poziomie (jak widać, nauka to potęgi klucz). Na kolejnych poziomach dochodzą jeszcze inne możliwości, np. na drugim poziomie mogą produkować policjantów, na poziomie trzecim zaopatrywać gangsterów, a na ostatnim, czyli piątym, tworzyć projekty innych budowli. Pamiętaj jednak, że obywatele mogą się normalnie rozwijać jedynie w domach, które są dla nich przeznaczone, np. mieszkaniec pierwszego poziomu będzie płacił czynsz w domku dla drugopoziomowców, ale nie będzie chciał się rozmnażać. Jak widać, zbytek luksusu też nie jest potrzebny.

Na każdym poziomie dysponujemy dwiema parami. Ich wybór zależy od tego, co chcesz osiągnąć. Różnią się one między sobą zarówno współczynnikami, jak i charakterami.

Pierwszy poziom: mieszkańcy na tym poziomie nie są zbyt wymagający. Może ich zdenerwować zbyt wysoki czynsz albo zbyt długo trwający brak porządnego ogrodzenia.

Poziom drugi:

Hippisi–ekolodzy – są zadowoleni tylko z ogrodzenia ekologicznego, nie funduj im najdroższego typu, bo i tak tego nie docenią.

Punkowie – przeciwieństwo poprzedniej rodziny, śmiecą, niszczą drzewka, awanturują się.

Poziom trzeci: dziadkowie – nie mają zbyt oryginalnych żądań, dbaj jednak o ich zadowolenie, bo mogą założyć tzw. sąsiedzką samopomoc i w ten sposób wyręczać policjantów.

Poziom czwarty: snoby – chcą mieć gdzie przyjmować znajomych i potrzebują ogrodu zaopatrzonego w różne fajne urządzenia i altanki. Pomyśl więc o zaprojektowaniu odpowiednio dużego wybiegu. Przygotuj się też na to, że sąsiedzi również będą chcieli posiadać takie same zabawki. Wyprodukuj ich więc odpowiednią ilość i od razu wyślij z nimi doręczyciela.

Naukowcy potrzebują specjalną szopę laboratoryjną, w której będą mogli robić swoje podejrzane doświadczenia. Po pewnym czasie mogą stać się konsultantami medycznymi, co wpłynie dobrze na prace w szpitalu.

Poziom piąty: burżuje, którzy przydają się jednak do projektowania nowych pomieszczeń.

Radzę na początku „wyprodukować" wystarczającą liczbę robotników (pięć brygad powinno wystarczyć), potem obywateli, a w końcu przestawić się na ściąganie czynszu. Wiadomo, że zestresowani ludzie raczej nie zajmują się przyjemnościami życia. Wściekli obywatele nie myślą o rodzeniu dzieci. Musisz więc dbać, aby byli jak najbardziej zadowoleni. Łatwo powiedzieć, gorzej zrobić. Ale jest na to kilka sposobów. Jednym z nich jest wybudowanie dużego ogrodu. Nie polecam jednak tego na samym początku, jeszcze przed zbudowaniem fabryki, bo właściciele dużej posiadłości zaraz żądają odpowiedniego jej zagospodarowania, tj. drzewek, koszmarnych gnomków, altanek, itp. Kiedy jednak masz już fabrykę, buduj domy z dużymi ogrodami i stawiaj w nich różne fajne rzeczy. To na pewno polepszy humor obywateli i spowoduje, że będą rzadziej wybuchały pożary.

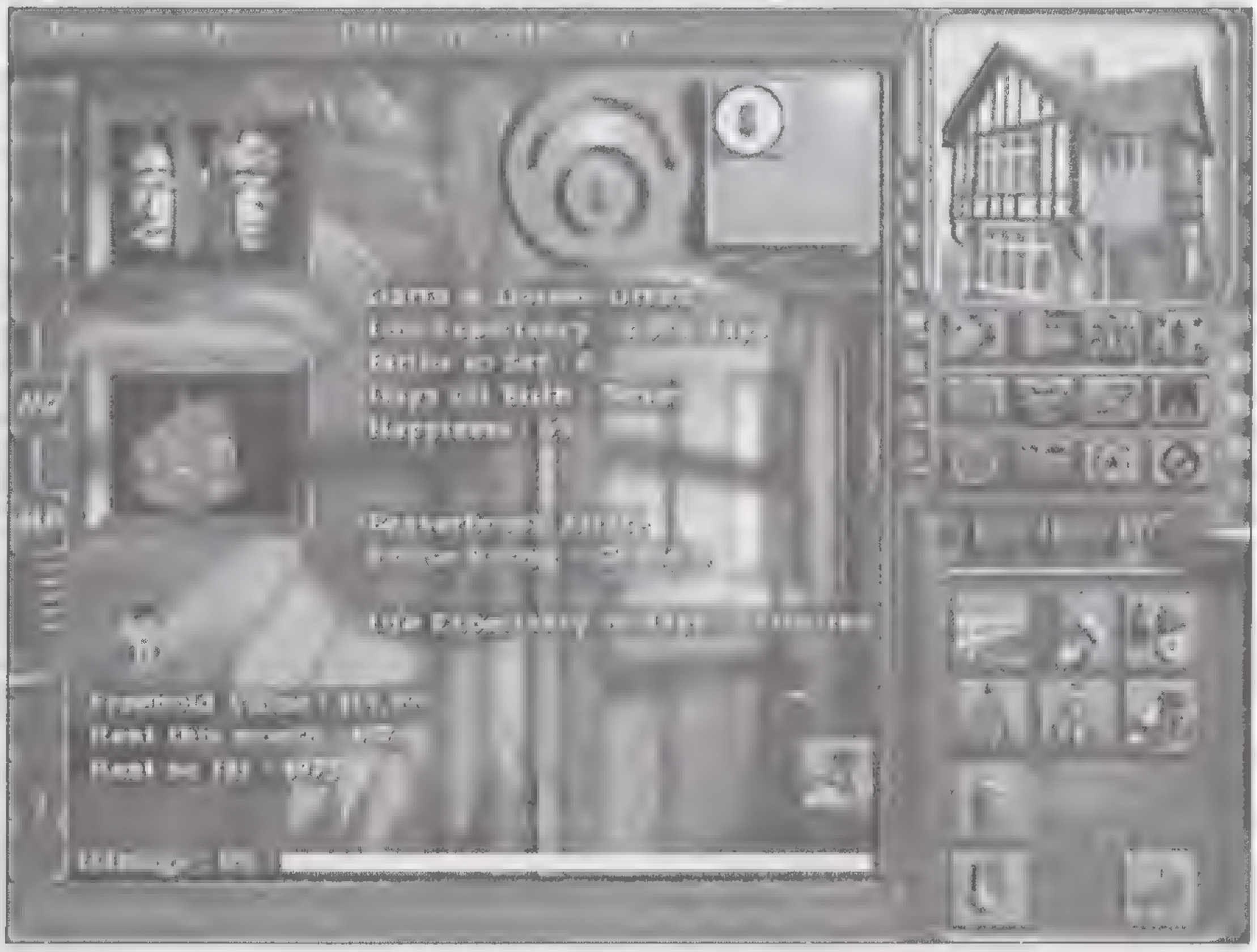
Należy w miarę możliwości spełniać wszystkie żądania obywateli. Zmniejszyć czynsz, który płacą, zmodernizować sypialnię (co doskonale wpływa na rozrodczość), wygaszać wszelkie pożary. Ten ostatni problem jest o tyle ważny, że dom, który wybucha, rozsadza kilka sąsiednich. Poziom zadowolenia obywateli podnoszą też różne rzeczy, które można wyprodukować w fabryce (czyż nie jest miło posiedzieć wieczorkiem w ogrodowej altance?). To, czy nasi mieszkańcy są zadowoleni, można zauważyć na pierwszy rzut oka, malkontenci wywieszają przy swoich domach tabliczki z wykrzyknikami.

Pożar wybucha w domach, które są w bardzo złym stanie technicznym lub w których mieszkają bardzo niezadowoleni obywatele (a może by im zmodernizować łazienkę, kąpiel z bąbelkami doskonale wpływa na samopoczucie). Domy można reperować „ręcznie", klikając na odpowiednim znaku w okienku budynku, lub wysyłać specjalnego fachowca (brodacz w czerwonej czapeczce). Na jedną parcelę powinien przypadać przynajmniej jeden taki robotnik. Można to osiągnąć dzięki wysyłaniu go na dany teren i włączeniu wtedy opcji auto–repair w jego menu. Ogień doskonale widać na mapie, którą włączasz, klikając na ikonce z drogą. Zaznaczone są na niej również migające domki, czyli takie, w których są pewne problemy i dzięki temu można je szybko rozwiązać.

Podczas rozbudowywania swojego imperium musisz pamiętać, że można sprzedawać posiadłości. Taki biznes opłaca się po pewnym czasie, gdy wartość budynków wzrośnie kilkakrotnie. Przedstawiciele Rady Miejskiej wyburzają dom i możesz stawiać na jego miejscu coś lepszego. Jeżeli jesteś niezadowolony z budowli, które postawiłeś, możesz ją wyburzyć. Pamiętaj jednak, że musisz wcześniej usunąć z tego miejsca swoich robotników.

Kiedy stwierdzisz, że dani mieszkańcy przestali ci się podobać, możesz ich wyrzucić z mieszkania, ale pamiętaj, że na odchodne mogą zdemolować ci pokoje. Musisz także wziąć pod uwagę fakt, że ludzie się starzeją i umierają. Pozostaje pusty dom – wnet wprowadzi się do niego banda karaluchów, która szybko może doprowadzić do dużych zniszczeń.

Jak zdobyć dużo pieniążków? Szansą na wzbogacenie się są zadania zlecane nam przez Radę Miejską, która ma niekiedy dosyć dziwne zachcianki. Jeżeli wykonamy zadnie w określonym czasie, dostaniemy nagrodę, ale karą może być nawet śmierć. Zadanie jest trudne, a zwykle nie masz wyboru i musisz je wykonać. A jak mozna szybko zasadzić drzewka w oddalonym o wiele mil od fabryki miejscu? Przede wszystkim trzeba odpowiednio wcześnie wyprodukować przejścia metra i porozstawiać je w strategicznych miejscach, co bardzo ułatwi nie tylko wykonanie zadania, ale także zwykłą komunikację. Dostarczyciel z fabryki roznosi po jednym przedmiocie, wraca do fabryki i bierze drugi. Jeżeli masz więc do wykonania pilne zadanie, zadbaj, aby w innych miejscach nie było zamówionych żadnych rzeczy z fabryki.



Walka

Prędzej czy później przyjdzie czas na twardą walkę. Przeciwnicy będą usiłowali za wszelką cenę pokrzyżować twoje plany. Z pewnością zbudują posiadłość na twojej ziemi, będą starali się przechwycić fabrykę i inne budynki. Naślą też na twoich mieszkańców wielu nieprzyjemnych typków. Jednym słowem, utrudnią ci maksymalnie życie, zabiorą zdrowie i w końcu wpędzą do grobu. Hej! Nie mogą tego zrobić, musisz się bronić, póki jeszcze jest na to czas. Przede wszystkim pamiętaj, że i ty możesz dysponować podobnymi jak oni środkami. A jest ich całkiem sporo.

– komuna hippisowska – mili długowłosi młodzieńcy mogą oddać nieocenione wręcz przysługi. Wprawdzie po postawieniu komuny hippisowskiej narażasz się Radzie Miejskiej i dostajesz dodatkowe zadanie do wykonania, ale czasem warto się poświęcić. Hippisów możesz np. nasłać na fabrykę w celu zaprotestowania przeciwko niszczeniu środowiska naturalnego i spowolnić produkcję oraz urządzić przy ich pomocy małą pikietkę w spokojnej okolicy. Przyjazny młodzieniec może również wystawić na ulicy twojego wroga potężne głośniki i pląsać razem ze zdezorientowanymi mieszkańcami sąsiednich budynków. Takiego natręta trudno zabić, bo wbrew swojemu cherlawemu wyglądowi dobrze posługuje się bronią;

– bloki z chuliganami – tego nie trzeba chyba reklamować. Nie ma to jak dobry chuligan, który zdezorganizuje życie w całej okolicy;

– wesołe miasteczko – jeżeli oglądałeś film pt. „It" będący ekranizacją powieści Stephena Kinga, to potrafisz sobie wyobrazić miłego Klowna, który zamieszkuje Miasteczko. Jest on między innymi odtrutką na duchy, ale potrafi również przestraszyć psy pilnujące domostw przeciwnika.

– dom duchów – mieszkający w nim przyjazny duch ma szeroki asortyment usług. Może zarówno nawiedzić cały dom, jak i zatruć życie tylko jednemu człowiekowi;

– złodziej – może okradać zwykłe domy, ale też „stołować" się w fabrykach, hutach itp.

– elektryk – maniak lubiący zabawę z elektrycznością. Wydaje się, że jest raczej elektrykiem hobbystą, a nie profesjonalistą.

Można także bronić się budując siedzibę mafii i policji, która postara się ująć złodzieja. Można wznieść szpital, w którym obywatele będą leczyli odniesione w walce rany. Nie zaszkodzi również wybudować park, gdzie odpoczną staruszkowie i pobawią się dzieci. Jak widać asortyment jest duży. Można też niszczyć przeciwnika w bardziej wyszukany sposób. Np. przejąć dom, który znajduje się blisko cementowni wroga. Później go sprzedać i na tym miejscu wybudować sklep ze złodziejem, którego posyłać na misje do cementowni. W ten sposób można zwiększyć swoje zapasy cementu. Podobnie można zrobić w przypadku tartaku, huty oraz cegielni. Może to jednak kosztować cię kilku ludzi, bo przeciwnik tak łatwo nie pozbędzie się domu. Możesz też znaleźć taką parcelę na terenie wroga, na której jest jeszcze trochę wolnego miejsca. Wybuduj tam dom, ale nie dbaj o niego, nie wynajmij nikomu, nie reperuj, nie gaś pożarów. Po pewnym czasie zasiedlą go karaluchy, które zaatakują też sąsiednie domy. Prędzej, czy później budynek wybuchnie, a przy okazji wysadzone zostaną także mieszkania przeciwnika.

FAQ

Szczęśliwe zakończenie

Tylko od ciebie zależy, czy zdołasz pokonać złych przeciwników i wykonać zlecone zadanie. Jeżeli będziesz miał kłopoty pieniężne, to zawsze możesz pożyczyć pieniądze z banku albo ewentualnie od mafii. Jednak nie powinno być to przez ciebie zbyt często wykorzystywane, bo łatwo się zadłużyć. Wiele rzeczy pochłania bowiem pieniądze, nawet hippisi każą sobie płacić za usługi (a wydawałoby się, że robią pikiety ze względów ideologicznych). Musisz w tym samym czasie panować nad różnymi wydarzeniami, ale nie wątpię, że posiadasz dobry refleks i głowę na karku. Tak więc nie powinno ci grozić zakopanie żywcem, które czeka tych, którym się nie powiodło. A nie było ich wcale tak mało...

DIABLO

Michał Gołębiowski

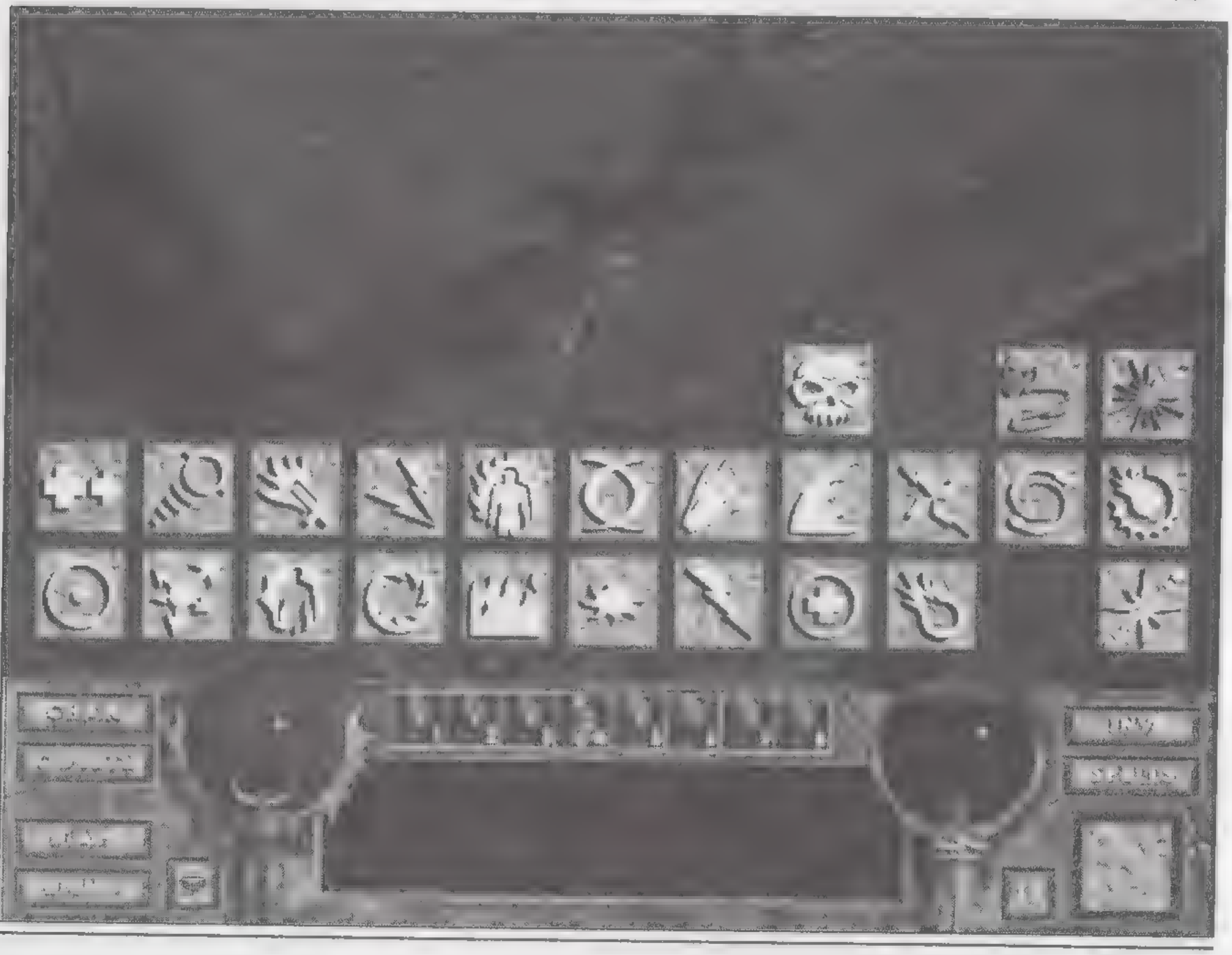
Producent: BLIZZARD
Wydawca: SIERRA ON-LINE
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95

Opis: SS'44, 48
Demo: SS CD'39
Wymagania: P90, 16 MB RAM

„Deep down six feet
is where I like to eat..."
carcass

Grę rozpocząć możesz jedną z trzech postaci: wojownikiem, łuczniczką lub magiem. Osobie, która dopiero zaczyna swą przygodę z tym produktem firmy BLIZZARD, polecam pierwszego bohatera – jest silny i wytrzymały, choć obdarzony bardzo małym rozumkiem (kiepsko mu idzie nauka zaklęć magicznych), natomiast kobietka dobrze radzi sobie w strzelaniu z łuku, zaś siłą czarownika jest oczywiście magia, choć za to jest praktycznie bezbronny w starciach „twarzą w twarz". Magik, jako postać najtrudniejsza do prowadzenia, powinna być kierowana tylko przez najbardziej doświadczonych graczy. Zadaniem każdej z postaci jest pokonanie tytułowego Diablo.

Każdy z trójki herosów podczas swych wędrówek i walk toczonych w lochach katedry w Tristram, co jakiś czas zdobywa tzw. punkty doświadczenia, dzięki którym może podbudować swoje statystyki (siłę, magię, żywotność i zręczność). Kiedy tych punktów uzbiera się wystarczająco



FAQ

dużo, by postać awansowała na wyższy poziom doświadczenia, gracz otrzymuje 5 (zawsze i tylko) punktów do podziału na współczynniki, warto więc wcześniej się zastanowić, które cechy naszej postaci należy udoskonalić. Jako że gra w trybie „samotnego wilka" i „multiplayer" to dwa zupełnie różne rodzaje zabawy, to są też dwie dróżki, jakimi trzeba podążać:

– **tryb jednoosobowy:** rozkładaj punkty w miarę równomiernie, zastanów się dobrze, czy twój heros ma być szybki niczym gazela, czy silny jak tur;

– **multiplayer:** rozwijaj przede wszystkim główne cechy postaci, a następnie jej żywotność. Dobrze jest, gdy poruszając się w grupie, możesz liczyć na „pomocną dłoń". Życie możesz sobie przedłużyć, stosując czar ManaShield, który zamienia manę na energię życiową. Czar ten jest niezbędny na niższych poziomach katedry!

d'Ablo i Trzej Muszkieterowie

Warrior

Początkowe wartości cech: siła 30; magia 10; zręczność 20; żywotność 25
Maksymalne wartości cech: siła 250; magia 50; zręczność 60; żywotność 100

Rycerz jest fizycznie najmocniejszym i najsilniejszym zawodnikiem z trzech występujących w DIABLO postaci. To także bohater, którego najłatwiej poprowadzisz do zwycięstwa nad Wielkim Panem. Posiada wielką moc w rękach i doskonale wykorzystuje ją w walce bezpośredniej. Dzięki broni siecznej pokona wszelkie kreatury, choć niekiedy przyjdzie mu to z trudnością. Wojownik posiada zdolność naprawiania swego wyposażenia, jednak nie należy z niej korzystać, gdyż naprawiona w sposób amatorski, rzecz nigdy nie uzyska swej maksymalnej wytrzymałości. Najlepszym specjalistą od tej roboty jest Griswold – jego usługi są co prawda kosztowne (zwłaszcza na początku), ale zaręczam, iż na niższych poziomach Katedry znajdują się nieprzebrane potoki gotówki.

Jorgita the Rogue

Początkowe wartości cech: siła 20; zręczność 30; magia 15; żywotność 20
Maksymalne wartości cech: siła 55; magia 70; zręczność 250; żywotność 80

Grając tą panią, powinieneś skupić się na walce z dystansu, przy użyciu łuku, którego wiele rodzajów zalega podziemne korytarze i sklepik Griswolda. Trzeba od razu zaznaczyć, iż paniusia zna się na tej zabawce i potrafi z niesłychaną prędkością strzelać, siejąc naprawdę duże spustoszenie w szeregach czarcich synów. Na początku naszej przygody może posługiwać się mieczem, pod warunkiem iż posiada doskonałą zbroję i tarczę. Należy pamiętać, iż jej słabą stroną jest witalność i właśnie dlatego należy unikać bezpośrednich starć.

Zdolnością łuczniczki jest wykrywanie i rozbrajanie pułapek.

Najważniejszą cechą naszej heroiny (co widać z zamieszczonych powyżej statystyk) jest jej zręczność – to dzięki niej zwiększa się celność strzałów, aczkolwiek nie należy zapominać o sile fizycznej (jak wiadomo, chuderlaczek nie napnie dużych łuków), która zwiększa obrażenia zadawane przez wypuszczane strzały.

Sorcerer

Początkowe wartości cech: siła 15; magia 35; zręczność 15; żywotność 20.
Maksymalne wartości cech: siła 45; magia 250; zręczność 85; żywotność 80.

Dobrze zaopatrzony czarnoksiężnik zawsze nosi w pasie kilka flaszek many. Nawet, jeżeli nauczy się regenerować siły witalne przy pomocy zaklęcia Healing, zawsze powinien mieć przy sobie dwie, trzy buteleczki uzdrawiacza.

Sięgaj po pomoc do mądrych ksiąg (klawisz S i B). Czarodziej posiada zdolność ładowania magicznych lasek, lecz (podobnie jak w przypadku wojownika) nie należy z niej korzystać, bo-

wiem za każdym kolejnym razem zmniejsza się zawarta w lasce liczba ładunków. Można z tego korzystać tylko w sytuacjach podbramkowych.

Najlepiej rozwinięty współczynnik sorcerera to magia – czary o wysokim poziomie mogą szybko wyeliminować wszelkich wrogów. Mag to także mistrz w posługiwaniu się wszelkiego rodzaju laskami.

Przypominam o możliwości zapamiętywania czarów klawiszami F5–F8 (najpierw klawisz S i najeżdzamy kursorem na czar i wtedy F5–F8, by czar był pod tym klawiszem – działa w przypadku wszystkich herosów).

Taktyka

Rogue

W walce z kreaturami nasza bohaterka powinna strzelać po linii prostej – przynosi to efekt (prawie) natychmiastowy. Można mierzyć do wrogów także po przekątnej, ale przynosi to słabszy efekt. Jest na to jednak pewna rada. Nie należy zapominać o trzymaniu wciśniętego klawisza Shift – postać co prawda będzie stać w miejscu, ale jej strzały będą dokładniejsze.

Spytacie pewnie, co zrobić, gdy postępowanie takie nic nie daje i chmara potworów wokół nas stale rośnie – odpowiedź jest nadzwyczaj prosta – brać nogi za pas! Kobietka potrafi naprawdę szybko przebierać nogami. Kiedy już zdążymy przemieścić się na z góry upatrzone pozycje, należy strzelać, strzelać i strzelać. Kolejną taktyką poruszania się po lochach jest badanie nieodkrytego jeszcze przez nas terenu. W tym celu wypuszczamy kontrolnie klika strzał przed siebie i nasłuchujemy, czy nie usłyszymy krzyków trafionych przypadkiem potworów – jeżeli nie, możemy mieć na ok. 60 % pewność, iż w mroku nikt się nie czai. Czarami, z jakich najczęściej korzystałem grając tą postacią, są: Fire Wall i Stone Curse. Pierwszy odpędza wrogów na pewną odległość (boją się ognia!), pozwalając bezkarnie do nich strzelać. Drugi zamienia stwora niczym Bazyliszek w kamień stanowiący łatwy cel.

Gdy spotkamy chmarę monstrów, należy do nich podejść i zaraz uciekać, tak by zaprowadzić je w takie miejsce, że znajdą się za kratą, przez którą można wszystkie spokojnie wystrzelać. Potwory są na tyle głupie, że nie pobiegną twoją drogą i nie przejdą przez drzwi wiodące do pomieszczenia z kratą. Podobnie można rozwalić Butchera, choć trudno jest znaleźć taki pokój na 2 levelu.

Warrior

FAQ

Mądre i rozważne poruszanie się tą postacią ułatwi ci znakomicie ukończenie gry. Pamiętaj o tym, że nawet najsilniejsza jednostka nie sprosta przeważającej liczbie wroga – zamiast szturmować demony na otwartej przestrzeni, stawaj w drzwiach i powolutku wykańczaj. Kiedy atakują Acid Spitters, zygzakuj między ich zatrutą flegmą, poruszając się w kierunku, skąd dochodzą strzały. Jeżeli jesteś już „napakowanym byczkiem", spróbuj wyciągnąć na pojedynek pojedyncze osobniki i rozprawiaj się z nimi, nie okazując litości.

W trybie multiplayer rycerz stanowi pierwszą linię ataku i obrony. Za jego plecami powinien kroczyć mag, który w miarę upływu czasu musi nauczyć się zaklęć ofensywnych.

Nie bój się uciekać z miejsca zagrożenia! Bez względu na ilość posiadanych przez ciebie eliksirów leczących, marnie skończysz, gdy w komnacie Diablo otoczą cię magowie. Jeżeli w pobliżu nie ma drzwi, kieruj się w kierunku rogów pomieszczeń – staniesz do pojedynku „twarzą w twarz" z jednym przeciwnikiem lub najwyżej dwoma, trzema.

Mag

Na początku będziesz może zdziwiony, po co w ogóle programiści umieścili tę postać w grze, ale pozory mylą. Ten bohater w miarę rozwoju sytuacji z cieniasa zmienia się w bossa, przed którym nawet największe bestie czują respekt. Używaj czaru Charged Bolt – przynosi doskonałe efekty na „górnych" poziomach labiryntu. Z biegiem czasu laski dwuręczne zastąpione zostaną jednoręcznymi, choć nie należy zapominać, iż w korytarzach można znaleźć inną broń, jak np. miecze, łuki, które mag też potrafi obsługiwać.

Jak najprędzej naucz się czaru Mana Shield, dzięki któremu punkty przeznaczone na energię witalną będziesz mógł spożytkować na magię czy siłę. Aby jak najlepiej wykorzystywać manę, chodź w kierunkach „północ–południe", „wschód–zachód", a kiedy demony znajdą się blisko ciebie, użyj czaru Fire Wall, Chain Lightning lub Flame Wave – dzięki temu przy pomocy jednego „rzutu" wyeliminujesz" dużą liczbę diabełków.

Taktyka w grze wieloosobowej

Na przodzie drużyny powinien poruszać się rycerz, który przyjmuje na klatę impet natarcia kreatur. W pewnej odległości za nim, w drugiej linii powinni iść mag i łuczniczka, wspomagający wojownika czarami lub zmasowanym atakiem strzał. Gdy w ferworze walki wojownik zginie, zawsze może liczyć na wskrzeszenie przez czarownika.

KATEDRALNE POTWORY

Penetrując podziemia Tristram, gdziekolwiek byś się nie ruszył, spotkasz na swej drodze różne rasy potworów, które należy jak najszybciej wyeliminować ze świata żywych. (w nawiasach uwzględniono wariacje poszczególnych ras).

Acid Spitters (Lava Maw, Poison SpitterPit Beast, Acid Beast)
– Plują w ciebie zielonymi kulami kwasu. Unikaj ich i nawet nie stawaj na kałużach tej substancji oraz krwi tych potworków, kiedy ich zabijesz.

Dark Knight (Black Knight, Doom Guard, Steel Lord, Blood Knight)
– Piękni i niebezpieczni. Niedoświadczonych wojowników powalają jednym uderzeniem.

Goat Bowmen (Flesh Clan, Stone Clan, Fire Clan, Night Clan)
Ludzie–kozły. Bardzo znienawidzona rasa ze względu na łuczników, strzelających i szybko uciekających.

Hiders (Hidden, Unseen, Stalker, Illusion Weaver)
– Pojawiają sie znikąd, potrafią stać się niewidzialni. Stosują taktykę natychmiastowego ataku i odskoku.

Mage
– Lubią używać czaru Teleport, aby zniknąć ci sprzed nosa, kiedy podbiegniesz, i zaatakować z oddali. Lubią też ciskać kulami ognia. Niebezpieczni dla wojownika z małą odpornością na magię.

Mega (Guardian, Mega Demon Vortex Lord, Balrog)
– Szalone bestie, które zieją czarem Inferno. Ich smierć jest bardzo efektowna.

Rhino (Horned Demon, Mud Runner, Frost Charger, Obsidian Lord)
– Ta rasa jest podła (przynajmniej dla początkujących). Mają dwa sposoby ataku: 1) podchodzą i walczą twarzą w twarz; 2) rozpędzają się i szarżują, zadając rogiem poważne rany.

Scavengers (Scavenger, Plague Eater, Pulse Crawler, Bone Gasher, Shadow Beast, Spine Eater)
– Skaczą na twarz i robią to bardzo szybko. Ale mają jeden słaby punkt – gdy w amoku walki zostaną ranne, uciekają aby najeść się padliny, co regeneruje ich siły – stają się wtedy łatwym celem.

Skeletons (Skeleton, Corpse Axe, Boneripper, Burning Dead,Horror)
– Szkielety przeważają w podziemnych korytarzach. Atakują grupami. Są mało odporne, ale w kupie stanowią poważne zagrożenie.

Snakes (Serpent Magi, Blue Back, Gold Magi, Fire Drake)
– Są szybkie i odporne, ale co to dla ciebie...

Thin (Maelstorm, Red Storm, Storm Rider, Storm Lord)
– Bestia, która ciska ogromnymi piorunami.

Winged Demons (Winged Demon, Gargoyle, Blood Claw, Death Wing)
– W stanie spoczynku wygladają niczym kamienne posągi. Gdy podejdziesz albo zaatakujesz, ożywają i atakują – musisz je wtedy zatłuc, bo gdy powtórnie zmienią się w posąg, zregenerują swoje siły.

Zombies (Zombie, Rot Carnage, Ghoul, Rotting Carcass, Black Death)
– Wolni, mało odporni. Stwarzają problemy tylko na początku gry.

Oznaczenia:
Przywódcy, bossowie oznaczeni są gwiazdką (*). Dla nich nie ma podawanych żywotności.

Bestia	Żywotność	Odporność	Niewrażliwość
Acid Beast	20–30	Brak magii	–
Advocate	72	Ogień	Magiczna błyskawica
Archbishop Lazarus (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Balrog	90–100	Magia	Ogień
Baron Sludge (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Bilefroth the Pit Master (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Black Death	12–20	–	Magia
Black Jade (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Black Knight	75	–	Magiczna błyskawica
Black Storm (*)	–	Niektóre	czary
Blighfire (*)	Brak magii	–	
Blink	6–14	Brak magii	–
Blood Claw	37–62	–	Magi. Ogień
Blood Knight	100	Ogień	błyskawica
Blood Stone	27–37	–	Magi. Ogień
Bloodgutter (*)	–	Niektóre	czary
Bloodlust (*)	–	–	
Bloodskin Darkbow (*)	–	–	
Bone Gasher	14–20	Magia	–
Boneripper (*)	–	–	
Bongo (*)	–	–	
Breakspine (*)	–	–	
Broken Storm (*)	–	Niektóre	czary
Burning Dead	4–16	Ogień	Magia
Burning Dead Captain	8–15	Ogień	Magia
Carver	2–4	Brak magii	–
Cave Viper	50–75	–	Magia
Corpse Axe	–	–	Magia
Corpse Bow	4–8	–	Magia
Corpse Captain	6–10	–	Magia
Councellor	35	Magia	błyskawica
Dark One	12–18	Brak magii	–
Darkstorm	–	–	–
Deadeye (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Deathshade (*)	–	–	
Death Wing	45–75	–	Błyskawica
Devil Kin	8–12	Brak magii	–
Diablo (*)	–	–	
El Chupacabras (*)	Niektóre czary	–	
Fallen One	1–2	Brak magii	–
Familiar	10–17	Magia	Błyskawica
Fangskin (*)	–	–	
Fangspeir	–	–	–
Fiend	1–3	Brak magii	–
Fire Clan Archer	20–25	Ogień	–
Fire Clan Warrior	25–30	–	–
Fire Drake	60–85	Ogień	Magia

Firewound the Grim (*)	Niektóre czary	–	
Flayed One	–	–	–
Flesh Clan Archer	10–17	Brak magii	–
Flesh Clan Warrior	17–22	Brak magii	–
Flesh Maul	–	Brak magii	–
Flesh Maul Nightshade (*)	Niektóre czary	–	
Foul Wing	–	Niektóre czary	–
Frost Charger	35–50	Błyskawica	Magia
Gargoyle	–	Błyskawica	Magia
Gharbad the Weak (*)	–	Niektóre	czary
Ghoul	–	–	Magia
Gloom	14–18	Magia	–
Goldblight of the Flame (*)	–	–	
Gold Viper	70–90	Błyskawica	Magia
Gorestone (*)	Niektóre czary	–	
Guardian	70–80	Magia	Ogień
Gutshank the Quick (*)	Niektóre czary	–	
Hell Stone (*)	–	–	
Hellspawn	75–100	Magia	Błyskawica
Hidden	–	Brak magii	–
Horned Demon	20–40	Brak magii	–
Horror	7–22	Błyskawica	Magia
Horror Captain	17–25	Błyskawica	Magia
Illusion Weaver	20–30	Magiczny ogień	–
Lachdanan (*)	–	–	
Lava Lord	–	–	–
Lawa Maw	50–75	Ogień	Magia
Lionskull the Bent (*)	–	Niektóre	czary
Madeye the Dead (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Maelstorm	45–75	Magia	Błyskawica
Magostrate	42–62	Magiczna błyskawica	Ogień
Magma Demon	25–35	–	–
Moonbender (*)	–	Niektóre	czary
Moon Witch (*)	Magia	–	
Mud Man	50–62	Brak magii	–
Mud Runner	25–45	Brak magii	–
Night Clan	27–35	Magia	–
Night Clan Archer	25–32	Magia	–
Obsidian Lord	35–55	Błyskawica	Magia
Oozedrool (*)	–	–	
Overlord	30–40	Brak magii	–
Pit Beast	40–58	Magia	–
Plague Eater	–	Brak magii	–
Poison Spitter	30–42	Brak magii	–
Pukerat the Unclean (*)	Niektóre czary	–	
Pulsecrawler (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Red Storm	27–55	Błyskawica	Magia
Red Vex (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Rotfest the Hungry (*)	Niektóre czary	–	
Rotting Carcass	–	–	Magia
Scavenger	1–3	Brak magii	–
Shadow Beast	12–18	Brak magii	

Shadow Bite (*)	–	–	
Shadow Crow (*)	–	–	
Shadow Drinker (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Sir Gorash (*)	–	–	
Skeleton	1–2	–	Magia
Skeleton Captain	1–3	–	Magia
Skeleton King (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Slasher	–	–	–
Slayer	60–70	Magia	Ogień
Snotspill (*)	Niektóre czary	–	
Snow Witch	67–87	Błyskawica	–
Soul Burner	70–112	Mag'czna błyskawica	Ogień
Soulpus (*)	Niektóre czary	–	
Spine Eater (*)	–	Niektóre	czary
Stalker	–	Brak magii	–
Steel Lord	90	Magiczna błyskawica	Ogień
Stone Clan	20–27	Magia	–
Storm Lord	37–67	Magia	Błyskawica
Storm Rider	36–60	Magia	Błyskawica
Sccubus	60–75	–	–
The Butcher (*)	–	–	
The Flayer (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Toad Demon	67–80	–	Magia
Unseen	–	–	–
Vile Touch (*)	–	–	
Warlord of Blood (*)	–	–	
Warpskull (*)	Niektóre czary	–	
Winged Demon	22–30	Ogień	Magia
Wrathraven (*)	Niektóre czary	–	
Zhar the Mad (*)	Niektóre czary	Niektóre	czary
Zombie	2–3	–	Magia

FAQ

Bossowie i zadania specjalne

The Butcher

Poziom lochów: 2
Zleceniodawca: Ranny rycerz leżący u wrót katedry
Nagroda: topór Butchera – single player
Różne magiczne przedmioty – multiplayer

Rzeźnik (The Butcher lub, jak go nazywa Griswold, „tha Bootcha") jest jednym z łatwiejszych do namierzenia Bossów. Znajdziesz go bez trudu – przebywa w zamkniętym, malutkim pokoiku, którego podłoga pokryta jest zmasakrowanymi ciałami śmiałków, których spotkał na swej drodze. Kiedy planujesz pojedynek z Butcherem, powinieneś posiadać: czar Fire Wall, dobrą zbroję (klasy 15 lub wyższej), a także kilka dużych eliksirów leczących twe rany (topór Rzeźnika tnie z obłędną prędkością). Zanim rozpoczniesz walkę, powinieneś oczyścić całkowicie poziom lochów, dzięki czemu w razie ucieczki będziesz musiał unikać wyłącznie topora, a nie strzał i hord sługusów Diablo.

Jeżeli posiadsz czar Fire Wall, wystarczy żebyś otworzył drzwi pokoju Butchera, a następnie szybko wypuścił zaklęcie i ponownie zatrzasnął drzwi. O ile miałeś szczęście, durny pacan będzie próbował przedrzeć się przez ogień i zginie, a jego broń stanie się twoją własnością. Taktyka ta nie zawsze skutkuje, więc możesz zastosować kolejną: zanim otworzysz drzwi, zlokalizuj schody prowadzące na trzeci poziom. Rozewrzyj wrota i biegnij do schodów. Kolejnym krokiem są wesołe biegi dookoła nich – w pewnym momencie Butcher utknie na schodach! Wtedy wystarczy sięgnąć po łuk lub rzucać czary i zabić skurczybyka. Prostszym sposobem jest po prostu zatrzymanie się za schodami, a gdy Butcher wejdzie na nie i utkie – wtedy z łuku.

Tristram's Water Supply

Poziom: 2 lub 3
Zleceniodawca: Cain
Nagroda: brak

Wejscie do tego mini–levelu ozdobione wysokimi świecami znajdziesz na 2 lub 3 poziomie lochów (losowy układ korytarzy!). Zasada jest prosta – wodę możesz uzdrowić poprzez wybicie do nogi wszystkich potworów, a gdy tego dokonasz, wesoły dźwięk trąbki ogłosi zakończenie misji. Nagrodą jest Ring Of Truth, który dostaniesz od Pepina (to ten dziadek we wsi, co leczy rany)

Skeleton King

Poziom: 3
Zleceniodawca: Ogden – właściciel tawerny
Nagroda: Undead Crown

Ogarnięty przez złe moce dobry król Leoric przybrał postać ogromnego szkieleta! Ze wszystkich stron otoczony jest przez hordy kościotrupów, które bez litości szyć będą do ciebie z łuków lub walczyć wręcz. Jeżeli grasz magiem, najlepszym sposobem na pokonanie niezliczonej bandy wskrzeszanych co chwilę trupów jest pełny pas buteleczek many i ciągłe rzucanie Holy Bolt.

Poruszając się wojownikiem lub łuczniczką, miej ze sobą cały pas dużych czerwonych buteleczek, stań w drzwiach i wciśniętym klawiszem Shift wykańczaj kolejne pokraki. Będzie to o tyle łatwe, że będą podchodzić pojedynczo, niemal gęsiego. Do niszczenia małych szkieletów mogą się przydać następujące przedmioty: mace, morning star, warhammer. Po położeniu trupem kościei idź w stronę Leorica. Kiedy go pokonasz, dostaniesz Koronę Umarłych, która noszona podczas walki odbiera twoim przeciwnikom energię i dodaje ją tobie.

Gharbad the Weak

Poziom: 4
Zleceniodawca: Gharbad
Nagroda: różne magiczne przedmioty

Wykonanie zadania nie powinno przysporzyć ci większych kłopotów. Wszystko, co musisz zrobić, to porozmawiać z Gharbadem. Podczas drugiego spotkania da ci jakiś przedmiot, a w trakcie trzeciego, po obietnicy dawania kolejnych skarbów, zaatakuje twego bohatera. Zabicie go nie powinno stanowić większego problemu.

Ogden's Sign

Poziom: 4
Zleceniodawca: Ogden lub Snotspill
Nagroda: Harlequin Crest

Złośliwe demony skradły z Tristram znak tawerny Ogdena. Kiedy odnajdziesz Snotspilla i jego pomagierów, podstępny demon zaproponuje ci przejście do schodów prowadzących na poziom piąty, w zamian za odnalezienie szyldu. Kiedy namierzysz „ozdóbkę", wokół zakłębi się od małych diabełków – nie pozostanie ci nic innego, jak odesłać je na łono Abrahama. Teraz stajesz przed dwiema możliwościami: albo oddasz znak prawowitemu właścicielowi, a co za tym idzie, dostaniesz Harlequin Crest albo oddasz szyld diabełkom i zostaniesz przez nie zaatakowany! Wybor nalezy do ciebie

Magic Rock

Poziom: 5
Zleceniodawca: Griswold – kowal
Nagroda: Empyrean Band

Kowal opowie ci dziwną historię kamienia, który spadł z nieba dawno, dawno temu. W chwili obecnej kamień znajduje się na poziomie piątym, w Katakumbach. Kiedy odniesiesz znalezisko do Tristram, w nagrodę otrzymasz pierścień o wielkiej mocy magicznej, dający twemu bohaterowi „light radius" i odporność.

Arkaine's Valor

Poziom: 5
Zleceniodawca: Book of Blood
Nagroda: Arkaine's Valor

Znajdź i przeczytaj tajemną Book of Blood, która opisuje moc Valoru, przedmiotu, który czeka na śmiałka, który odważy przejść przez Hall of Fire. By tego dokonać, musisz umieścić magiczne Kamienie Krwi (Stones of Blood) w specjalnych postumentach. Jeden z nich znajduje się tuż za salą, w której przeczytasz Księgę; gdy tego dokonasz, otworzą się drzwi do komnaty na północnym zachodzie. Po umieszczeniu kamienia w drugim postumencie, otworzy się pomieszczenie na północnym wschodzie. Połóż trzeci, ostatni kamień na postumencie – Hall of Fire stanie przed tobą otworem, a w środku zobaczysz zbroję. Uważaj! Silne rogate demony strzegą dostępu zbroi. Jeżeli poruszasz się jako mag, najlepszym rozwiązaniem jest używanie Ognia lub Charged Bolt, wojownik i łuczniczka muszą walczyć w zwarciu – zapobiegnie to szybkim atakom bestii. Kiedy pokonasz wszystkie demony, unikalna zbroja będzie twoja.

Chamber of Bone

Poziom: 6
Zleceniodawca: Skeletal Tome
Nagroda: Guardian spell

Wejście na ten ekstra poziom znajduje się na szóstym poziomie labiryntu. Zanim jednak tam wkroczysz, koniecznie zaopatrz się w Tristram we wszelkiego rodzaju „uzdrawiacze". Po prawej stronie głównego holu znajdują się małe drzwi, za którymi stoi dźwignia otwierająca pokoik ze skarbami. Zabij wszystkie bestie. Przejdź na lewą stronę korytarza – przestaw dźwignię, to otworzą się wrota do Bone Chamber i wyleje się zza nich istny potop demonów. Zabij wszystkie! We wnętrzu izby na piedestale znajduje się Księga. Przeczytaj ją czym prędzej, a dostaniesz czar Guardian (potężny czar uaktywniający ziejącego ogniem smoka), dzięki któremu rozwalisz pozostałych przy życiu przeciwników.

FAQ

Halls of the Blind

Poziom: 7
Zleceniodawca: Book of the Blind
Nagroda: Optic Amulet

Księga Ślepców opowie ci historię Hall of the Blind, tajemniczego miejsca, w którym „cienie poruszają się tam, gdzie powinno znajdować się światło". Na miejscu odnajdziesz Illusion Weavers, które pojawiają się dosłownie znikąd. Walczyć z nimi będziesz bardzo długo – szybko atakują, a następnie wycofują się, by po chwili ponowić atak. W północno–wschodnim pokoiku Hallu znajdziesz potężny artefakt: Optic Amulet, który poprawi Twoje „light radius" i magiczne statystyki.

Zhar the Mad

Poziom: 7
Zleceniodawca: Zhar
Nagroda: różne magiczne księgi

Zhar the Mad jest samotnym alchemikiem, który przybył z odległych krain. Obecnie przebywa w samotności na ósmym poziomie lochów. Twoje zadanie jest proste – znajdź Zhara, zdenerwuj go, a następnie zabij. Jest to przeciwnik trudny do pokonania – co chwilę teleportuje się z miejsca na miejsce.

Black Mushroom

Poziom: 9
Zleceniodawca: Fungal Tome
Nagroda: Spectral Elixir

Jest to jedno z nielicznych zadań „wielokrokowych" w tej grze. Kiedy odkryjesz na dziewiątym poziomie Fungal Tome (taka książka), zanieś ją Adrii – czarownicy mieszkającej w Tristram. Starucha przeczyta księgę i poprosi cię o odznalezienie czarnych grzybków, o których mówi książka. Kiedy je odnajdziesz na dziewiątym poziomie, zanieś je Adrii. Wówczas dostaniesz kolejne zadanie do wykonania: znachor Pepin potrzebuje mózgu demona – wróć do jaskiń, zabij skurczybyka, podnieś z ziemi zawartość jego roztrzaskanej czaszki i zanieś Pepinowi, który w dowód swej wielkiej wdzięczności podaruje ci eliksir, na który oczekuje wiedźma. Jak wiadomo, kobieta zmienną jest, więc odmówi przyjęcia prezentu, wykręcając się jego nieprzydatnością – magiczny napój jest twój. Wypij go, a twoje wszystkie atrybuty zostaną podwyższone.

Anvil of Fury

Poziom: 10
Zleceniodawca: Griswold – kowal
Nagroda: miecz Griswolda

Griswold opowie ci historię o tajemniczym Kowadle. Jeżeli podczas swej wędrówki natkniesz się na nie i oddasz je kowalowi, ten wykuje dla ciebie potężny miecz, który pomoże ci w walce z demonami, a nawet z Panem Piekieł – Wielkim Diablo.

Warlord of Blood

Poziom: 13
Zleceniodawca: Steel Tome
Nagroda: różne magiczne przedmioty

W księdze Steel Tome przeczytasz historię okrutnego przyjaciela Diablo – niejakigo Warlorda of Blood, strażnika schodów prowadzących na czternasty poziom lochów. Bestia nosi piekielnie odporną zbroję – na nic zdadzą się ataki ogniem, piorunami, a nawet magią. Dlatego też (o ile grasz magiem) staniesz przed naprawdę trudnym zadaniem – wszelkie czary ofensywne będą bowim całkowicie bezużyteczne! Do pokonania potwora niezbędne okażą się pas pełen many i duży jej zapas w plecaku. Użyj czaru ManaShield, chwyć w swe dłonie jak najpotężniejszy topór lub miecz, jaki tylko zdołasz udźwignąć, i walcz dopóki jeden z was nie polegnie. Jeżeli grasz amazonką lub rycerzem, walcz w zwarciu, sięgając do pasa po leczące eliksiry. Aha, zanim zaczniesz nierówny pojedynek z Warlord of Blood, zabij wszystkie inne kreatury, które chodzą po poziomie.

Lachdanan

Poziom: 14
Zleceniodawca: Lachdanan
Nagroda: Veil of Steel

Lachdanan, upadły bohater Króla Leorica, desperacko potrzebuje twojej pomocy – jest za słaby, by wyzwolić się z przekleństwa, które nań rzucono. Jego ostanią deską ratunku jest Złoty Eliksir, który może uratować jego duszę z wiecznych męczarni. Aby zdobyć drogocenny napój, będziesz musiał się przedrzeć na piętnasty poziom piekieł, po drodze eliminując zastępy Dark Lordów (to te wielkie z mieczami). Kiedy wejdziesz w posiadanie buteleczki, oddaj ją Lachdanowi –

nagrodą będzie dozgodnna przyjaźń i niezwykły hełm dodający 15 punktów do siły i żywotności. Jest to naprawdę jedno z najlepszych „cacuszek" w tej grze!

Archbishop Lazarus

Poziom: 15

Zadanie: zwrócenie laski Cainowi

Nagroda: możliwość pojedynku z Diablo!

Gdzieś podczas penetracji piętnastego poziomu labiryntu znajdziesz dziwną, pięknie wykonaną laskę, która należy do Arcybiskupa Lazarusa. Oddaj ją Cainowi, a usłyszysz wstrząsającą historię o Lazarusie i jego zdradzie wobec Króla Leorica. Po wysłuchaniu opowieści dokonaj wielkich zakupów (eliksiry, napoje), napraw zbroje i broń – przygotuj się na pojedynek z podstępnym kapłanem! Po powrocie na piętnasty poziom odszukaj kamienny pentagram (taka wiekla gwiazda). Tuż obok znajduje się czerwony portal, którym dostaniesz się do siedziby duchownego. Rozwal wszystkie skrzydlate pokraki, przeczytaj magiczne księgi, przejdź po znajdujących się na ziemi teleporterach znajdujących się po dwóch stronach włości Zdrajcy.

Gdy tego dokonasz, wróć do pomieszczenia, w którym znalazłeś się po przejściu przez portal – magiczne siły przeniosą cię do Lazarusa. Uwaga! Kiedy tylko Lazarus zacznie gadać, uciekaj w stronę najbliższych drzwi, a następnie rozwal pojedynczo wszystkie demony. Potem przyjdzie czas na Lazarusa. Gdy dusza kapłana opuści jego ciało, wróć do pokoiku, w którym znalazłeś się po przejściu przez portal. Pojawisz się tuż koło pulsującego pentagramu – sam Diablo czeka na ciebie.

Jeśli chodzi o walkę, to polecam (w singlu) stanąć obok wejścia i rozwalać potwory po kolei, najlepiej wiedźmy mieczem, a czarodziejów Fireballami lub Chain Lightningami.

Zbroje, hełmy i tarcze

Oto lista przedmiotów osobistego użytku, możliwych do znalezienia w lochach. Nie wymieniono tu wszystkich ich odmian – jest ich zbyt dużo. Zdarzają się ich wariacje w kolorze niebieskim – dodające różne cechy. Użyte skróty: S – siła; D – zręczność.

Hełmy

Nazwa	Koszt	Wytrzymałość	Wymagania	Poziom lochów	Klasa
Cap	15	15	–	1	1–2
Skull Cap	40	20	–	2	2–4
Helm	100	30	25 s	4	4–6
Full Helm	250	35	35 s	6	6–8
Great Helm	500	60	50 s	8	8–12
Crown	1000	40	40 s	10	10–15

Unikalne hełmy

Nazwa hełmu	Typ	Co robi?
Thinking Cap	Skull Cap	+30 Mana, durability +1, all spells up 2 levels, +20% resist al
Helm 'of Spirits	Helm	gain +5% life per hit
Overlord's Helm	Helm	Str +20, Dex +15, Vit +5, Mag –20, Dur +15
Fool's Crest	Helm	–4 to all stats, =100 HP, attacker takes 1–3 HP, +1–6 damage received per hit
Gotterdamening	Great Helm	+20 to all stats, +60 armor, all resistance=0%, –4 damage received, 40% Light Radius
Royal Circlet	Crown	+10 to all stats, +40 Mana, +40 armor, +10% light radius

Zbroje

Nazwa	Koszt	Wytrzymałość	Wymagania	Poziom lochów	Klasa
Cape	20	12	–	1	1–5
Rags	10	6	–	1	2–6
Cloak	50	18	–	1	2–7
Robe	100	24	–	2	7–10
Quilted Armor	250	30	–	2	7–10
Leather Armor	335	35	–	3	10–13
Hard Leather	500	40	–	3	11–14
Armor Studded Leather	750	45	20 s	4	15–17
Ring Mail	1000	50	25 s	5	17–20
Chain Mail	1500	55	30 s	6	18–20
Scale Mail	2500	60	35 s	7	23–30
Breast Plate	3000	80	40 s	8	20–24
Splint Mail	3500	65	45 s	8	30–35
Plate Mail	5000	75	60 s	9	42–50
Field Plate	6000	80	65 s	10	40–45
Gothic Plate	10000	100	80 s	11	50–60
Full Plate Mail	7500	90	90 s	12	60–75

Unikalne zbroje

Nazwa Zbroi	Typ	Co robi?
The Galdiator's Bane	Studded Leather	AC: 25, –2 per hit, durability +200%, all stats –3
The Rainbow Cloak	Cloak	AC: 10, +1 to all stats, resist all +10%, +5 HP, +50% durability
Wisdom's Wrap	Robe	+5 Mag, +10 Mana, +25 resist lightning, Armor=15, –1 HP per hit
Leather of Aut	Leather Armor	AC:15, Str +5, Mag –5, Dex +5, Indestructable
Sparking Mail	Chain Mail	AC:30, attacker gets lighting hit (1–10) in reture if it hits
Scavenger Carapace	Breast Plate	15 HP per hit, –30 AC, +5 Dex, resist lightning +40%
Nightscape	Cape	AC:15, light radius –40%, +20% resist all, faster hit recovery, +3 Dex
Na's Light Plate	Plate Mail	+5 Mag, +20 mana, +20% resist all, all spells up 1 level
Demonspike Coat	Full Plate Mail	AC:100, –6 damage, +10 Str, indestructible, +50% resist fire

Tarcze

Nazwa	Koszt	Wytrzymałość	Wymagania	Poziom lochów	Klasa
Buckler	50	16	–	1	3–5
Small Shield	100	24	25 s	2	5–8
Large Shield	250	32	40 s	4	8–11
Kite Shield	500	40	50 s	7	11–15
Tower Shield	1000	50	60 s	10	15–20
Gothic Shield	2500	60	80 s	11	14–18

Unikalne tarcze

Nazwa tarczy	Typ	Co robi?
Split Skull Shield	Buckler	+10 armor, +10 to Hp, +2 Str, –10% light radius, Dur=15
The Deflector	Buckler	AC:7, Resist all 10%, –20% to damage, –5% to hit
Dragon's Breach	Kite Shield	Resist fire 25%, Str +5, AC:20, Mag –5, indestructable
Blackoak Shield	Small Shield	+10 Dex, –10 Vit, AC:18, –10% light radius, +150% dur
Holy Defender	Large Shield	AC:15, –2 damage, +20% resist fire, +200% dur, faster block
Stormshield	Tower Shield	AC:40, –4 damage, +10 Str, indestructable, faster block

Miecze

Nazwa	Koszt	Wytrzymałość	Wymagania	Poziom	Uszk.
Dagger	60	16	–	1	1–4
Short Sword	120	24	18 s	1	2–6
Falchion	250	20	30 s	2	4–8
Scimitar	200	28	23s, 23d	4	3–7
Claymore	450	36	35 s	5	1–12
Blade	280	30	25s, 30d	6	2–10
Sabre	170	45	17 s	1	1–8
Long Sword	350	40	30s, 30d	6	2–10
Broad Sword	750	50	40 s	8	4–12
Bastard Sword	1000	60	50 s	10	6–15
Two–Handed Sword	1800	75	65 s	14	8–16
Great Sword	3000	100	75 s	17	10–20

Unikalne miecze

Nazwa Miecza	Typ	Co robi?
Gonnagal's Dirk	Dagger	–5Dex, +4 Damage, Fast attack, +25% resist fire
The Defender	Sabre	AC: 5, +5 Vit, –5 to damage received
Gryphon's Claw	Falchion	+100% to damage, –2 Mag, –5 Dex
Black Razor	Dagger	+150% to damage, +2 Vit,Durablity +5
Gibous	Broad Sword	+2 to all stats, +25% to damage, +15 mana, –30% light radius
Ice Shank	Long Sword	Resist Fire 40%, Durability +15, Str +5–10
Executioner's Blade	Falchion	+150% Damage, –10 HP, –10% light radius, +200% durability
The Bonesaw	Claymore	+10 Damage, +10 Str, –5 Mag, –5 Dex, +10 HP, –10 mana
Shadowhawk	Broad Sword	10% light radius, steals 5% mana, +15 to hit, +5 resist all
Wizardspike	Dagger	+15 Mag, +35 mana, +25% to hit, +15% resist all
Lightsabre	Sabre	+20% light radius, +1–10 lightning damage, +20% to hit, +50% resist lightning
The Falcon's Talon	Scimitar	+20% to hit,–33% damage,+10% Dex, Fastest Attack
Inferno	Long Sword	+2–12 fire damage, 30% light radius, +20 mana, +80% resist fire
Doombringer	Bastard Sword	+25% to hit, +250% damage, –5 to all, –20% light radius, –25 HP
The Grizzly	Two–Handed Sword	+20% Str, –5 Vit, +200% damage, Knockback, +100% Durability

FAQ

Topory

Nazwa	Koszt	Wytrzymałość	Wymagania	Poziom	Uszk.
Small Axe	100	24	–	2	2–10
Axe	220	32	22 s	4	4–12
Large Axe	850	40	30 s	8	6–16
Broad Axe	1100	50	50 s	11	8–20
Battle Axe	1500	60	65 s	14	10–25
Great Axe	2500	75	80 s	18	12–30

Unikalne topory

Nazwa Topora	Typ	Co robi?
The Mangler	Large Axe	+200% damage, –5 Dex, –5 Mag, –10 mana

Sharp Beak	Large Axe	+20 HP, –10 Mag, –10 Mana
Bloodslayer	Broad Axe	+100% Damage, +50% damage to demons, –5 to all stats, –1 to all spell levels
The Celestial Axe	Battle Axe	+15% to hit, +15 HP, –15 Str
Wicked Axe	Large Axe	+30 to Hit, +10 Dex, –10 vit, –1–6 to damage received
Stonecleaver	Broad Axe	+30 HP, +20% to hit, +0% damage, +40 resist lightning
Aquinara's Hatchet	Small Axe	+10 Mag, +80% resist magic, all spells up 1 level
Hellslayer	Battle Axe	+8 Str, +8 Vit, +100 damage, +25 HP, –25 Mana
Messerschmidt's Reaver	Great Axe	+200% damage, +15 to damage, –50 HP, +5 to all Stats, –50 HP, fire hit 2–12

Maczugi

Nazwa	Koszt	Wytrzymałość	Wymagania	Poziom	Uszk.
Mace	200	32	16 s	2	1–8
Morning Star	300	40	26 s	5	5–9
WarHammer	600	50	40 s	5	5–9
Club	20	20	–	1	1–6
Spiked Club	60	20	18 s	4	3–6
Flail	500	36	30 s	7	2–12
Maul	900	50	55 s	10	6–20

Unikalne maczugi

Nazwa Maczugi	Typ	Co robi?
Crackrust	Mace	+2 to all stats, indestructible, resist all 15%,50% damage, all spell levels –1
Hammer of Jholm	Maul	+4 to 10% damage, indestructable, Str +3, to hit +15%
Civerb's Crudgel	Mace	+35% damage to demons, –5 Dex, –2 Mag
The Celestial Star	Flail	No Str Requirement, +20% light radius, +10 Damage, +8 AC
Baranar's Star	Morning Star	+12 to hit, +80% damage, +4 Vit, –4 Dex, Dur +60, fast attack
Gnarled Root	Club	+20 to hit, +300% damage, +10 Dex, +5 Mag, +10 resist all, –10 armor
The Cranium Basher	Maul	+20 pts Damage, +15 Str, lose al mana, inaestrucible, +5% resist all
Schaefer's Hammer	War Hammer	–100% damage, 1–50 lightning hit, +50HP, +30 to hit, resist lihgtning, 80%, +10% light radius
Dreamflange	Mace	+30 Mag, +50 mana, +50 resist magic, +20% light radues, all spells up 1 level

Łuki

Nazwa	Koszt	Wytrzymałość	Wymagania	Poziom	Uszk.
Short Bow	100	30	–	1	1–4
Hunter's Bow	350	40	20s, 35d	3	2–5
Long Bow	250	35	25s, 30d	3	1–6
Composite Bow	600	45	25s, 40d	7	3–6
Short Battle Bow	1000	45	30s, 50d	9	3–7
Long Battle Bow	1500	50	30s, 60d	11	1–10
Short War Bow	2000	55	35s, 70d	15	4–8
Long War Bow	2500	60	45s, 80d	19	1–14

Unikalne łuki

Nazwa łuku	Typ	Co robi?
The Rift Bow	Short Bow	Random Speed, +2 Damage, –3 Dex
The Needler	Short Bow	+50% to Hit, +1–3 Damage
The Blackoak Bow	Long Bow	+10 Dex, –10 Vit, +50% damage, –10% light radius
Flame Dart	Bow	Fire Arrows, +1–6 Fire Damage, +20% to hit, Resist Fire 40%
Flesh Stinger	Long Bow	+15 Dex, +40% to hit, +80% Damage, 6 Durability
Wind Force	Long War Bow	+5 Str, +200% Damage, Knockback
Eagle horn	Long Battle Bow	+20 Dex, +50% to hit, +100% Damage, indestructible

Laski magiczne

Nazwa	Koszt	Wytrzymałość	Wymagania	Poziom	Uszk.
Short Staff	30	25	–	1	2–4
Long Staff	100	35	–	4	4–8
Composite Staff	500	45	–	6	5–10
Battle Staff	1000	55	20 s	9	6–12
War Staff	1500	75	30 s	12	8–16

Unikalne laski magiczne

Nazwa laski	Typ	Co robi?
Staff of Shadows	Long Staff	–10 Mag, +10 to hit, +60% damage, –20% light radius, faster attack
Immolator	Long Staff	Resist fire 20%, fire hit 4 damage, mana +10, –5 Vit
Storm Spire	War Staff	Resist lightning 50%, lightning hit 2–8, Str +10, Mag –10
Gleamsong	Short Staff	+25 Mana, –3 Str, –3 Vit, 76 Charges–Phasing
Thundercall	Composite Staff	+35 to hit, lightning hit 1–10, 76 charges lightning, +30% res'st lightning, +20% light radius
The Protector	Short Staff	+5 Vit, Attacker takes 1–3 damage, –5 to damage, +40 armor, 86 charges–healing
Naj's Puzzler	Long Staff	+20 Mag, +10 Dex, +20% resist all, teleporting 57 charges, –25 HP
Mindcry	Quarter Staff	+15 Mag +15% resist all, all spells up 1 level, 69 charges–Guardian
Rod of Onac	War Staff	50 charges–Golem, +100% damage, +5 to all stats

Unikalne pierścienie

Nazwa pierscienia	Typ	Co robi?
Constricting Ring	ring	resist all +75%, Wearer constantly loses life
Ring of Engagement	ring	1–2 HP damage, Attacker takes 1–3 damage, AC:5, damage attackers AC
Bramble	ring	2 to all, +3 to damage, +10 mana
Ring of Regha	ring	Mag +10, Resist magic 10%, +10% light radius, Str –3, Dex –3
The Bleeder	ring	Resist magic 20%, mana +30, HP –10

Czary i księgi

W czasie penetracji podziemii Katedry gdzieniegdzie dostrzeżesz tajemnicze zwoje papirusów i księgi. Kiedy je przeczytasz, poznasz czary i zaklęcia, które pomogą ci utrzymać się przy życiu.

Heal Other, 1.000. Leczenie innych zawodników.

Healing, 1.000. Absolutnie konieczny. Dzięki niemu możesz uzupełniać braki w energii witalnej.

Firebolt, 1.000. Wszystkie trzy postacie poznają ten czar jako jeden z pierwszych. Zużywa on mało many i jest uniwersalnym czarem na kiepskie pokraki, jakie spotykamy tuż pod ziemią. Czar jest łatwy do nauki, a kiedy jego poziom rośnie, zwiększa się jego siła i prędkość działania. Czar o dużym współczynniku potrafi jednym uderzeniem zabić potężnego wroga albo innego gracza, który ci podpadł.

Fire Ball, 8.000. Potężna broń defensywna. Czasami jeden strzał potrafi „skosić z nóg" potwora.

Flash, 5.000. Przeznaczony tylko i wyłącznie do ataku z bliskiej odległości, ale bardzo pożyteczny.

Lightning, 5.000. Wyrzucasz czar w postaci małej błyskawicy. Bardzo pomocny na niektórych twardzieli odpornych na ogień.

Inferno, 3.000. Zaklęcie zbliżone do Fire Balla, daje lepsze efekty w walce z bliskiej odległości. Wiązka ognia porusza się w jednym, wybranym kierunku.

Holy Bolt, 1.000. Holy Bolt to zaklęcie, które otrzymujemy na niższych poziomach – doskonale nadaje się do eksterminacji szkieletorów i zombi. W grze w sieci jest to jeden z podstawowych czarów używanych przez maga, przynajmniej do czasu poznania silniejszych mocy. Warto nadmienić, iż czar ten nie krzywdzi innych graczy, aczkolwiek potrafi szkrzywdzić Diablo.

Telekinesis, 10.000. Czar, dzieki któremu możesz poruszać rzeczy na odległość, otwierać drzwi, skrzynie bez potrzeby podchodzenia do nich. Czasem bardzo przydatny.

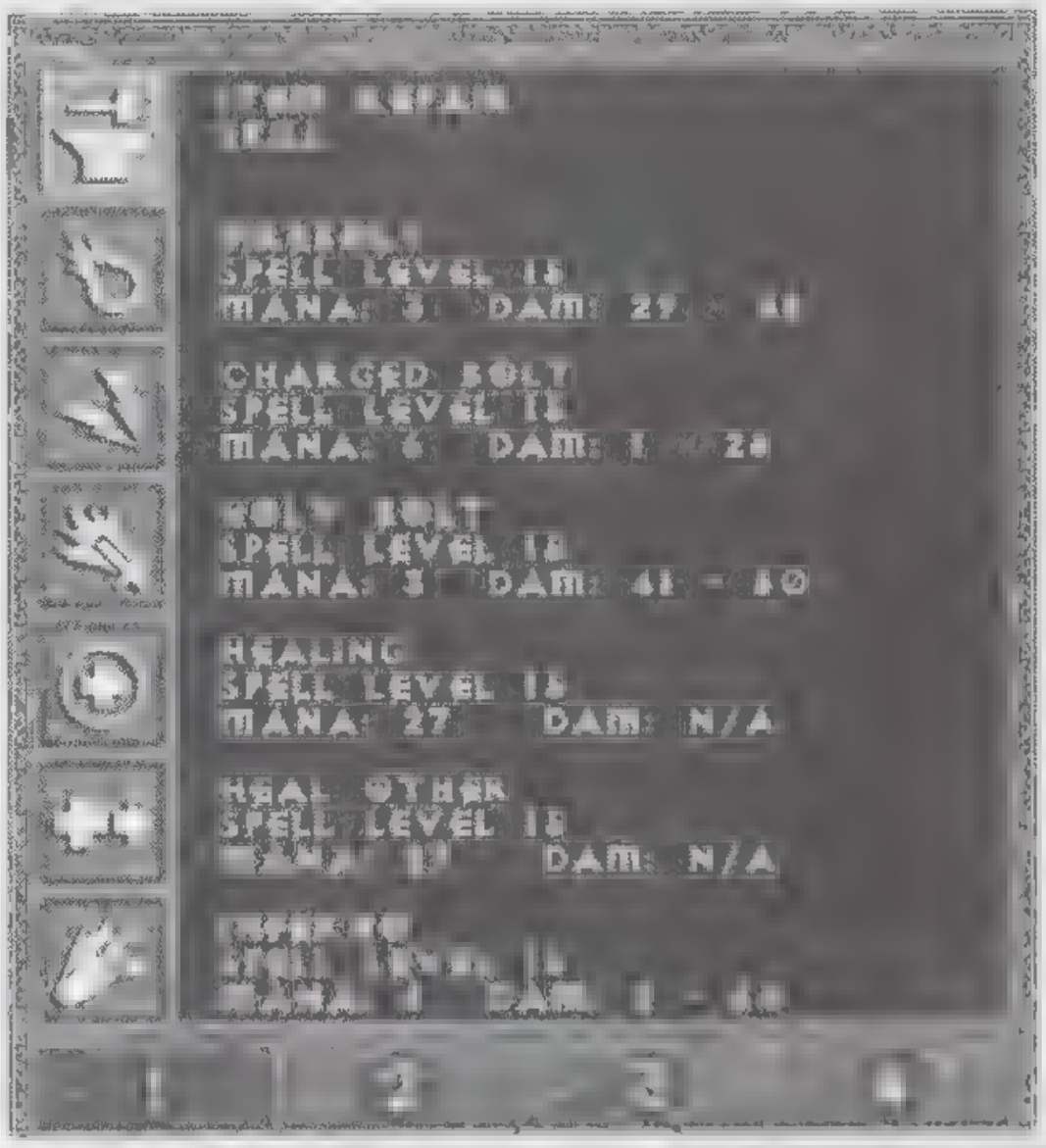
Mana Shield, 13.000. Czar szczególnie przydatny dla magów – po jego rzuceniu nad głową pojawia się żółta kula. W momencie ataku energia nie zmniejsza się, ale ubywa many. Czar może być wykorzystywany również przez pozostałą dwójkę postaci.

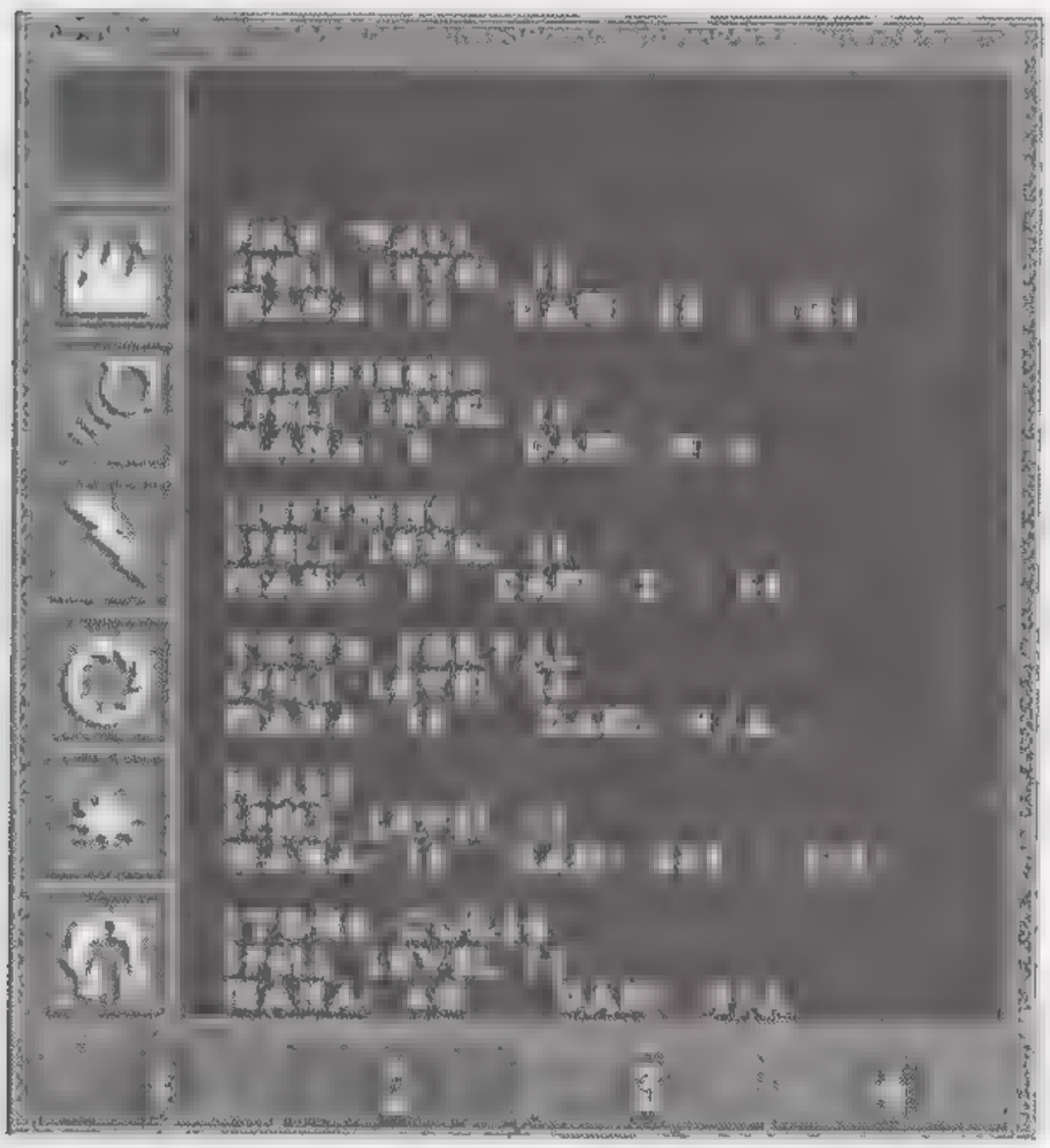
Charged Bolt, 3.000. Bardzo przydatny do szybkiego oczyszczania terenu z hord Pana Ciemności. Użyty potrójnie lub poczwórnie stanowi doskonałą ochronę przed potworami – niszczy przeciwników, którzy znaleźli się na jego linii. Czar przeznaczony raczej dla wersji pojedyczej – w multiplayerze dotkliwie rani innych graczy.

Flame Wave, 10.000. Fajny czar. Ruchoma ściana ognia poruszająca się do końca pomieszczenia – nie ma przed nią ratunku.

Fire Wall, 10.000. W początkowym etapie gry nie ma lepszego czaru! Dzięki niemu nawet największy cienias poradzi sobie z Butcherem. Rzucony w zatłoczonym pokoju trzy lub cztery razy powoduje szybką eksterminację wszelkiego rodzaju śmiecia. W multiplayerze jest także przydatny, lecz musisz zwracać uwagę na innych graczy. Na niższych poziomach lochów może okazać się nieprzydatny – kreatury, które się tam mnożą, są ognioodporne.

Town Portal, 5.000. Bez dwóch zdań jeden z podstawowych czarów, z którymi musisz się zapoznać. Pozwala natychmiast przenieść się do miasta, a później wrócić w to samo miejsce. Ten





czar zawsze powinien znajdować się na twoim pasku! W multiplayerze można korzystać z portali innych graczy. Czar ten można zawsze kupić u wiedźmy Adrii.

Golem, 10.000. Gliniany kolos, potrafiący czasami wydatnie przyczynić się do twojego zwycięstwa. Niestety, jest mało odporny na ciosy. Stanowi swego rodzaju zagrożenie nawet dla samego gracza – od czasu do czasu otwiera drzwi do sąsiednich pomieszczeń, co niekiedy może cię niemile zaskoczyć.

Guardian. Trójgłowa hydra plująca ogniem zdolna jest do pokonania nawet najsilniejszych przeciwników. Najlepiej sprawdza się w zatłoczonych pomieszczeniach – wystarczy tylko ustawić dwa lub trzy osobniki i obserwujemy, jak trup ściele się gęsto. Jego doskonałą zaletą jest to, że atakuje nie tylko demony znajdujące się blisko, ale także te czające się w oddali, w ciemnych zakamarkach czy kątach.

Teleport, 15.000. Jest to czar umożliwiający przemieszczanie się po labiryncie „skokami". Dzięki niemu zaoszczędzisz mnóstwo czasu (nie musisz męczyć nóg) przeskakując za ściany w momencie przewagi liczebnej i siłowej przeciwnika. W multiplayerze bardzo przydatny zwłaszcza na średnim i wysokim poziomie trudności. Czar ten zbliżony jest w swym działaniu do zaklęcia Phase, ma jednak tę przewagę, że dzięki niemu możesz przemieszczać się na obszary, których jeszcze nie zwiedziłeś.

Phase, 8.000. Bardzo przydatny w razie okrążenia. Dzięki niemu możesz uciec z rąk śmierci.

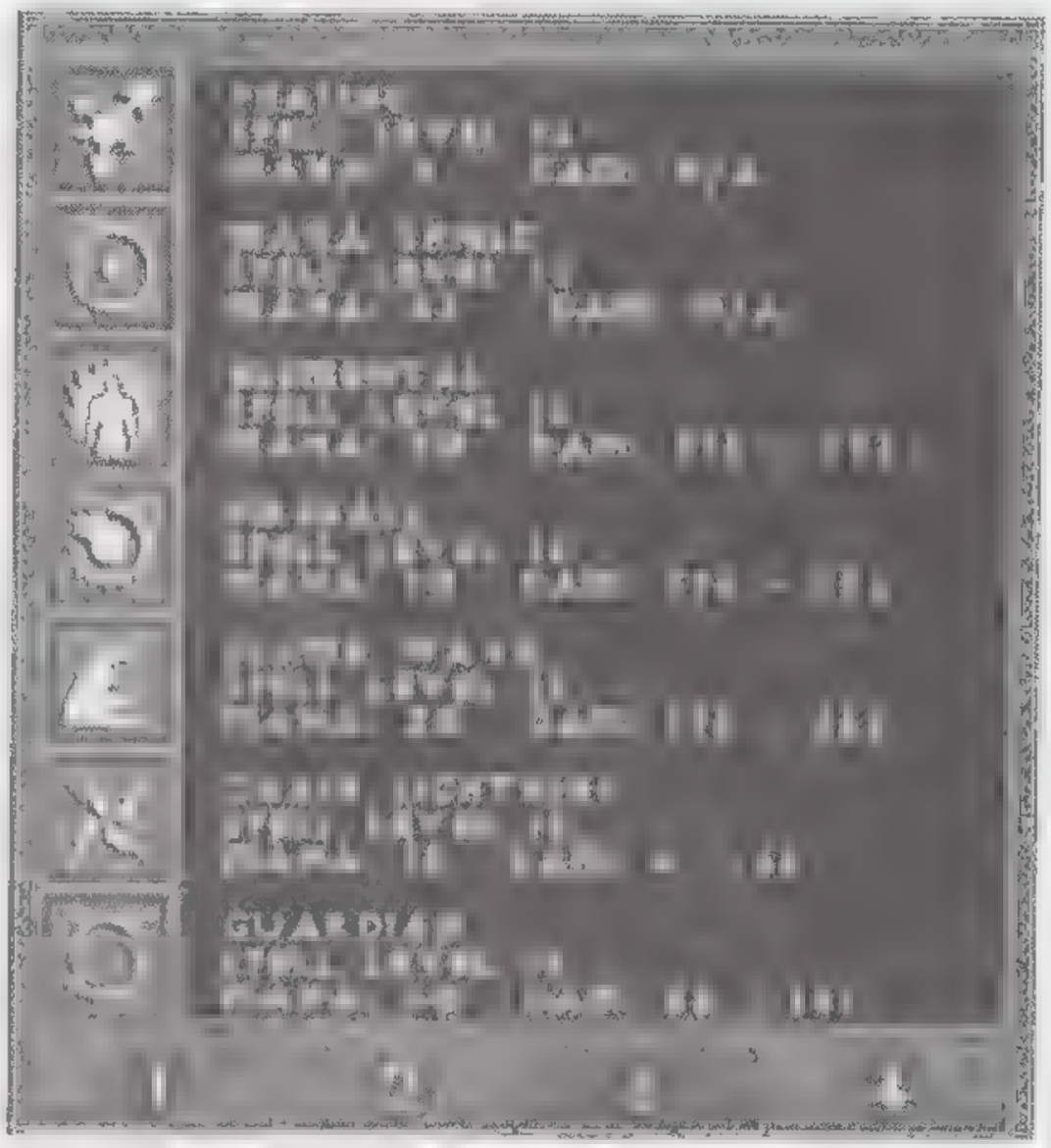
Stone Curse, 12.000. Kiedy rzucisz ten czar na zbliżającą się szybkim krokiem w twoją stronę bestię, zamrozisz ją na kilka sekund – wykorzystaj drogocenne sekundy i zniszcz skamieniałą postać bez obawy o swe zdrowie. Czar działa na potwory odporne na ogień i błyskawice. Stone Curse nie działa na innych graczy i Diablo.

Chain Lightning, 20.000. Zaklęcie pozwalające na przeprowadzenie masowej zagłady trzech i więcej potworów naraz. Czar ten staje się coraz ważniejszy na niższych poziomach – pojawiają się pokraki odporne na ogień. Grając w wieloosobowej rozgrywce, uważaj na niego – umiejętnie puszczony przez ciebie lub znajomych może zabić w mgnieniu oka (a nawet szybciej).

Nova. Krąg błyskawic rozchodzących się po okręgu. Czar bardzo efektowny i efektywny. Używaj go, gdy jesteś osaczony przez większą ilość wrogich ci postaci. Im większy poziom czaru, tym wyładowania stają się gęstsze, mocniejsze. W grze wieloosobowej zaklęcie bywa zabójcze dla innych graczy.

Resurrect. Czar wskrzeszenia jest kolejnym z listy niezbędnych czarów, zwłasza w rozgrywce wieloosobowej. Kiedy twój kolega/koleżanka padnie, wystarczy „przeczytać" pergamin z zaklęciem i wskazać na trupa, a ten „powstanie z martwych". Jeżeli sam zginiesz, nie użyjesz tego zaklęcia na sobie!

Blood Star, 27.500. Czar wykorzystywany przez skrzydlate kobietki, pojawiające się w lochach od poziomu trzynastego. Zalkęcie odbiera

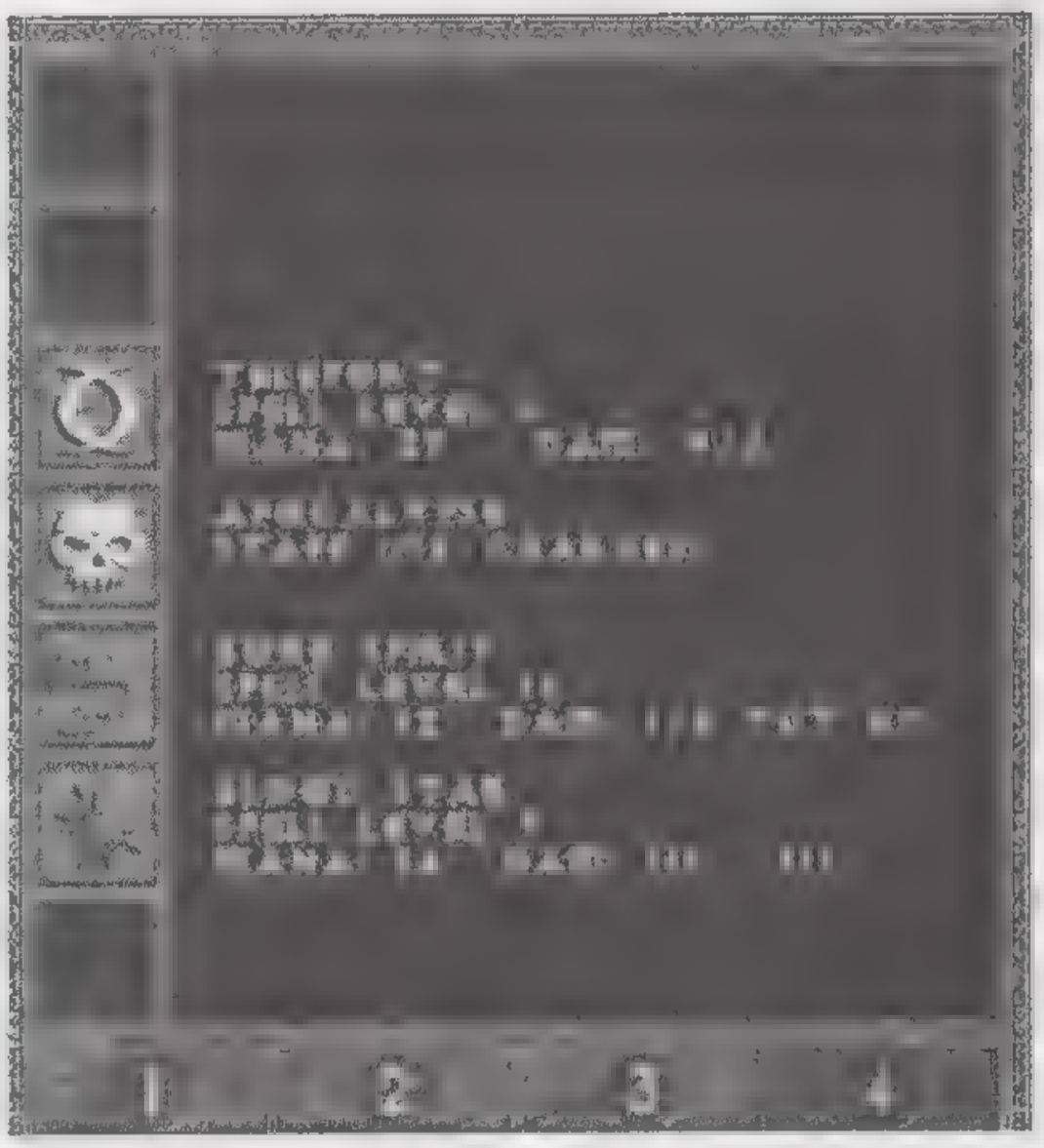


do 1/3 punktów życia, w zależoności od noszonej zbroi.

Bone Spirit, 10.500. Latające „duszki", które gonią swoją ofiarę bez względu na to, dokąd się kieruje.

Elemental, 15.000. Mały, śmieszny, ognisty, szybkobieżny ludzik, bardzo przydatny na wszelkiego rodzaju „dziwolągi" na niższych poziomach kościoła.

Apocalypse. Prawdziwy killer – zabija wszystkie pokraki znajdujące się na ekranie (nawet jeżeli znajdują się za ścianą). Do jego użycia niezbędne są jednak duże współczynniki magii, ale zobaczyć jego działanie w akcji naprawdę warto!



Czary czwartego poziomu można je tylko odnaleźć w postaci książek. Są to: golem, teleport, bone spirit, blood spirit. Dwa pozostałe zaklęcia: apocalypse i nova są osiągalne w postaci lasek i scrolli.

Ołtarzyki

Podczas penetracji lochów można natknąć się na tajemnicze kapliczki – niektóre z nich pomagają, lecz zdarzają się i takie, które mogą poważnie zaszkodzić naszenu herosowi:

Abandoned shrine –"Hands of men may be guided by fate."
Zręczność zwiększa się z jednego do pięciu punktów
Creepy shrine – „Strength is bolstered by heavy faith."
Siła zwiększa się z jednego do czterech punktów.
Cryptic shrine –"Arcane power brings destruction."
Czar Nova znika lecz mana pozostaje rośnie na max.
Divine shrine – „Drink and be refreshed."
Zdrowie i mana rośnie na maxa, dodatkowo pojawiają się dwie flaszki
Eldritch shrine – „Crimson and azure become as the sun."
Flaszki czerwone i niebieskie zmieniają się w złote
Enchanted shrine – „Magic is not always what it seems."
Jeden czar „spada" o poziom
Eerie shrine –"Knowledge and wisdom at cost of self."
Magia rośnie o dwa punkty, lecz żywotność zmniejsza się o trzy.
Fascinating shrine –"Intensity comes at the price of wisdom."
Czar Fire Bolt „rośnie" o dwa poziomy. Jednakże maleje maksymalny poziom many
Mag traci dziesięć punktów, Złodziejka siedem, Wojak cztery.
Glimmering shrine –"Mysteries are revealed in the light of reason."
Wszystkie nieznane przedmioty zostają natychmiast rozpoznane.
Gloomy shrine –"Those who defend seldom attack."
Współczynnik zbroi zwiększa się o 2 punkty AC, ale skuteczność broni maleje o punkt
Hidden shrine –"New strength is forged through destruction."
Jeden przedmiot traci dziesięć punktów wytrzymałości, lecz inne zyskują te punkty.
Holy shrine –"Wherever you go, there you are."
Podobnie jak czar Phasing przenosi w inne miejsce poziomu.

Magical shrine –"While the spirit is vigilant, the body thrives."
Ten sam efekt co Mana Shield.
Mysterious shrine –"Some are weakened as others grow strong."
Trzy statystyki ulegają zmiejszeniu, jedna wzrasta.
Ornate shrine – „Salvation comes at the price of wisdom."
Współczynnik mana maleje w zależności od postaci, którą gramy (Mag cztery, Złodziejka siedem, Wojownik cztery). Czar Charged Bolt rośnie o dwa poziomy.
Quiet shrine –"The essence of life flows from within."
Żywotność rośnie z jednego do czterech punktów.
Religious shrine – „Time cannot diminish the powers of steel."
Wszystkie rzeczy zostają naprawione.
Sacred shrine –"Energy comes at the cost of wisdom."
Maksymalny poziom many maleje, ale jeden czar zyskuje dwa poziomy.
Secluded shrine –"The way is made clear when viewed from above."
Odsłania się mapa całego poziomu.
Spiritual shrine –"Untold wealth."
Wszystkie wolne miejsca w plecaku bohatera wypełnia złoto.
Spooky shrine –"Where avarice fails, patience gains a reward."
W trybie multiplayer wszyscy gracze uzyskują maksymalny poziom życia.
Stone shrine – „The power of man refocused renews."
Wszystkie laski zostają napełnione na „full" kosztem many.
Tainted shrine –"Those who are last may yet be first."
Gracz, który dotknie ołtarza zyskuje jeden punkt w jednej ze statystyk. Pozostałym graczom każda statystyka maleje o punkt.
Thaumaturgic shrine – „What once was open is now closed."
Wszystkie otwarte skrzynki zamykają się i ponownie wypełniją się skarbami.
Weird shrine – „The sword of justice is sharp and swift"
Każda broń typu miecz, siekiera zyskuje jeden punkt uderzenia
Goat shrine i Cauldrons – działają jak inne ołtarzyki, lecz nie wiadomo co z tego wyniknie
Blood fountain – regeneracja zdrowia
Purifying spring – regeneracja mana
Fountain of tears – wartość jednej cechy maleje o jeden, a innej rośnie
Map Of The Stars – tajemnicza mapa, na którą można się natknąć w grze wieloosobowej.
Daje... nie tego musicie się sami dowiedzieć ;)

FAQ

Oszustwa na Battle.net

1. Sposób na użycie CHEATÓW z ver. 1.00 w ver. 1.03:

Należy „przenieść" katalog z dotychczasowym DIABLO (RENAME) i zmienić mu nazwę na np. DEVIL. Teraz uruchamiamy DIABLO SETUP i instalujemy Diablo (mamy wersję 1.00). W Windows należy utworzyć odpowiednie skróty i gotowe. Teraz wystarczy uruchomić wersję 1.00 pocheatować ile się chce i wyjść z gry. Po naciśnięciu NEW GAME lub QUIT DIABLO (jeśli jesteśmy wewnątrz gry) komputer zgrywa status postaci do katalogu C:\WINDOWS (pliki DLLINF_1 i wyżej, jest też z zerem). Teraz należy uruchomić wersję 1.03 i cheaty działają.

2. Duplikowanie przedmiotów:.

Są dwa znane mi sposoby duplikacji rzeczy, ja opanowalem niemalże do perfekcji jeden z nich (prostszy) i ten też podaję (jest on chyba najbardziej znany w Battle.net):

1. Rzuć przedmiot na ziemię
2. Odejdź od niego.

3. Kliknij Lewym przyciskiem myszy na nim (postać zacznie podchodzić do przedmiotu) Teraz, nim dojdzie bohater do przedmiotu musisz wykonać :
– najechać kursorem na jakiś napój lub scroll w Pasku (to te 8 kwadracików pomiędzy Health a mana),
– gdy postać się zatrzyma musisz wcisnąć lewy przycisk myszy na jakimś napoju (lub scrollu) w pasie. Musisz to zrobić nim przedmiot zniknie z ekranu i wpadnie do inventory (Musisz być bardzo szybki w single player).

4. Jeśli wszystko ci się udało, to nazwa z np. Potion of Healing zmieni się na np. King Sword of Heaven. Teraz należy buteleczkę, którą trzymasz, wyrzucić na ziemie, a ona się zmieni na dany przedmiot.

Uwagi:

1. Podczas kopiowania NIE WOLNO dopuścić aby na ziemi leżał już przedmiot, który chcemy skopiować (jak wyrzucisz to może się okazać, że oba były kopiami i oba znikną!!!!). W skrócie: NA ZIEMI NIE POWINNY LEŻEĆ DWA TAKIE SAME PRZEDMIOTY!!!!!!!!!!

2. W Battle.net CREATE'or gry ma najmniejsze opóźnienie i najtrudniej jest mu kopiować. W istocie oznacza to, że CREATE'or gry ma taką samą trudność jak w SINGLE PLAYER. Najlepiej kopiowanie wychodzi JOIN'terowi.

Programy cheatujące

ENIGMA DIABLO TRAINER – program służy do dodawania sobie złota (każdą kratkę ze złotem zmienia w 5000 (MAX na jedną kratkę); dodawania sobie punktów doświadczenia, zmiany levelu postaci, zapisu stanu postaci w postaci pliku *.DMP (jest wymagane przy wszelkich edytorach broni itp.), a także na wprowadzenie do SINGLE–GAME broni, super broni (od 254–65500 dmg!!!!!)

DIABLO ITEM EDITOR – program do edycji i TWORZENIA (ale tworzyć można tylko dla single player mode) przedmiotów, wymaga pliku *.DMP!!!!!

DWARVEN's DIABLO TRAINER – program ma takie same możliwości jak DIABLO ITEM EDITOR, ale pozwala także dokonywać modyfikacji bohatera (zmieniąc rasę i edycję parametrów). Potrzebuje *.DMP.

DIABLO BACKUP PROGRAM – program przydatny jedynie do Battle.Net'u, pomaga ZAPAMIETAĆ postać i ODTWORZYĆ ją w razie wpadki np. Gdy cię ktoś zamorduje, okradnie lub przy kopiowaniu przedmiot zniknie – możemy odtworzyć postać i zapomnieć o całym zdarzeniu.

DIABLO HACKING UTILITY – program najczęściej używany w Batlle.Necie za czasów ver. 1.03! Można w nim wprowadzić do pamieci komputera parametry takie jak: nieśmiertelność ze strony potworów i graczy, a także niewidzialność i wszystkie czary.

rys. Bartosz Ostrowski

DUNGEON KEEPER

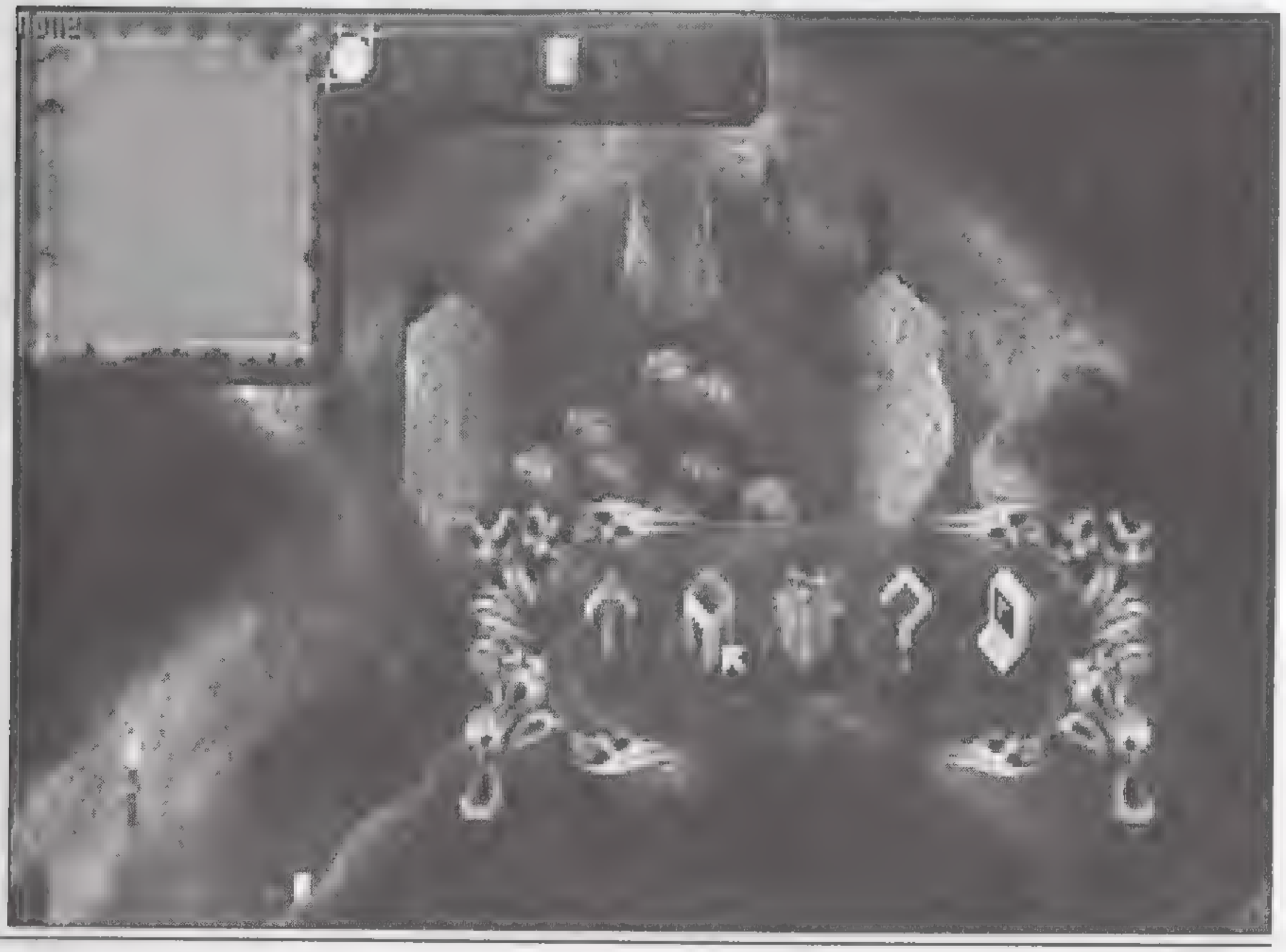
Aleksandra Cwalina

Producent: BULLFROG
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95

Opis: SS'47, 48
Demo: SS CD'49
Wymagania: P90, 16 MB RAM

SZTUKA W KILKU AKTACH

REŻYSERIA: Gospodarz Podziemi
SCENARIUSZ: Krupik
OBSADA AKTORSKA: Czarnoksiężnik
SCENOGRAFIA: Czarna Dama
MUZYKA: Ogar Piekieł
OGÓLNE WRAŻENIE: Rogacz
WYSTĘPUJĄ:
wszyscy i nikt



DODATEK GEOGRAFICZNY: JAK PORUSZAĆ SIĘ W PODZIEMIACH

Home: przybliża pole widzenia
End: oddala pole widzenia
Kiedy wciela się w postać:
Strzałki: poruszanie się
Shift: bieg
klawisze numeryczne: wybieranie broni
Shift: wcielenie się w postać
P: pauza
M: mapa
Przenoszenie się na mapie do:
A: Niezadowolonego podwładnego
B: Baraków
F: Postaci walczących
G: Cmentarza
H: Serca
L: Biblioteki
S: Oczyszczalni
T: Skarbca
W: Warsztatu
Ctrl T: Świątyni
Alt T: Sali Tortur
Shift B: Mostu
Shift G: Strażnicy
Shift H: Kurnika
Shift L: Leża
Shift P: Węzienia
Shift T: Sali Treningowej
1 – pulpit informacyjny.
2 – pulpit pomieszczeń.
3 – pulpit wynalazków
4 – pulpit warsztatowy.
5 – pulpit postaci.

Preludium

Kurtyna unosi się mozolnie.

Na mrocznej scenie pojawia się osobnik, którego na pewno nikt nie chciałby spotkać wychodząc z karczmy. Jest wysoki, a może raczej niski, ma ciemne długie włosy albo krótkie jasne i utyka na lewą nogę albo nie utyka wcale.

Narrator:

Dzień dobry państwu. Jestem Narratorem. Do tej pory nasza sztuka nie mogła się rozwinąć. Musieliśmy zadowalać się jedynie kilkoma marnymi stroniczkami w znanym magazynie. Ale teraz cieszcie się i radujcie, bo oto nadciąga Gospodarz Podziemi i jego świta. Możecie być pewni, że trudno będzie się wam ich pozbyć.

Chyba już wiecie, że Gospodarz Podziemi jest okrutny i gwałtowny, a na jego zachowanie wpływa fakt, że musi zarządzać swoim królestwem, zdobywać nowe krainy podczas gdy okolica pet-

na jest natrętów wchodzących mu w drogę. Nie jest to zadanie łatwe. Nie trzeba długo czekać aż pojawią się pierwsi wrogowie i pierwsze zagrożenia. Ale kto powiedział, że życie jest łatwe, miłe i przyjemne? Dziwicie się jak można przetrwać w takim świecie? Wystarczy nauczyć się kilku brudnych sztuczek. Właśnie za chwilę zobaczycie, szanowni widzowie, instruktażową sztukę w kilku aktach pt. „Jak zrobić karierę i bardzo się przy tym nie napracować."

Jesteście gotowi? Mam nadzieję, że przynieśliście ze sobą specjalne orzeszki zębowyłamki i kukurydzę ojcozapaskuda. Jeżeli tak to możemy zaczynać!

Na scenie pojawia się dziwnie wyglądający chórek Ogarów Piekieł i śpiewa:

Już na nasz spektakl czas
witamy dziś gorąco was
z płomieni zaklęć
dymu, gazu
nie uciekniecie ani razu
przez więzienia miłych krat
pięknie wygląda tutaj świat.

AKT I

Narrator:

Paskudny i obrzydliwy Gospodarz staje przeciwko całej reszcie, czyli władcom krain, w których zamierza rozkręcić interes oraz ich podwładnym, dzielnym i wytrwałym naiwniakom, którzy sądzą, że Dobro zawsze zatriumfuje (czyżby za dużo oglądali filmów z Melem Gibsonem?). Wiadomo, że musi dojść do konfliktu, zwłaszcza, że tutaj nikt nie jest gotów pójść na kompromis. Nie będzie żadnego mieszkania po sąsiedzku, żadnych układów i układzików. W tutejszej sztuce negocjacji liczy się spryt, przebiegłość, a przede wszystkim skuteczność. Koniec tego ble, ble, ble. Powiem krótko: liczą się siły osobnicze. Prosimy na scenę. No, proszę się nie bać.

Na scenie pojawia się mały, przykurczony stworek.

Oto mały robotnik, na którego barki zwalana jest cała brudna robota. Bez jego pomocy Gospodarz Podziemi może od razu ogłosić bankructwo i zamknąć cały interes. I co z tego, że nie nadaje się do walki? Wydobywa złoto, taszczy je do skarbca, a kiedy potrzebni są więźniowie transportuje nieprzytomnych wrogów do więzienia. Kiedy nie ma nic do roboty, umacnia ściany Podziemia i wróg nie może się przez nie przebić. Im więcej Chochlików, tym lepiej. Można ich stworzyć, używając odpowiedniego zaklęcia, ale wtedy za każdego kolejnego pracusia płaci się więcej. Kiedy jednak zbuduje się Świątynię, można będzie poświęcić w niej Chochlika i dzięki temu koszt ich produkcji spada o 150 sztuk złota.

Mały stworek zaczyna się niecierpliwie wiercić na scenie. Po chwili bezczynnego stania rozpoczyna budowę murka dookoła naszego narratora. Ten jednak zdaje się tym nie przejmować.

Warto od czasu, do czasu pogonić Chochliki na trening, bo kiedy osiągną trzeci poziom doświadczenia, posiądą stałe zaklęcie Przyśpieszania, dzięki któremu ich wydajność znacznie się zwiększy, a na dziesiątym poziomie mogą się teleportować.

Narrator podnosi rękę i murek rozwala się w kilka sekund. Niezrażony tym Chochlik usiłuje zbudować nowe ogrodzenie. Narrator daje mu delikatnie klapsa i wygania ze sceny.

A teraz możemy wspomnieć o Żuku, ale nie musimy, bo nie warto, taki jest słabiutki. Następny proszę.

Na scenie unosi się kłąb dymu, narrator pokasłuje dyskretnie i macha ręką. Zza dymu wyłania się gruby, czerwony stwór z głową przypominająca żyrandol, z którego ktoś wyrwał większą część.

Przedstawiam Demona Żółciowego, echu, echu. Pojawia się po zbudowaniu odpowiednio dużego Leża i Kurnika (minimalna liczba segmentów – 25). Można więc szybko przygotować Podziemia na jego przyjście i nie bawić się w przyciąganie przez Wejście np. Żuków. Problemem jest fakt, że na niskich poziomach (do poziomu 4) atakuje przez wydzielanie trującego gazu, który może także uszkodzić twoich poddanych, echu, echu. Należy więc wypuszczać jednoosobowe de-

FAQ

legacje Demonów, które przywitają odpowiednio wrogów. Zdenerwowany śpi i nie zamierza brać się za żadną robotę.

Nie trzeba chyba mówić, że Demony nadają się świetnie do rozbrajania pułapek gazowych?

Zza pleców Demona wychylają się dwa stwory.

Są nieco nieśmiałe, ale proszę im wybaczyć. Oto Pączkujące Demony, spece od siłowni i efektownego treningu. Kiedy osiągną dziesiąty poziom doświadczenia, zamienią się w Smoka na drugim stopniu doświadczenia. Nie, nie. Smoki jeszcze nie teraz, prosimy czekać na swoją kolej.

Teraz za to prosimy Muchy. Nie są to może zbyt waleczne istotki, ale za to ciekawskie i chętnie odkrywające różne tajemne schowki na terenie wroga (wystarczy zrzucić je przy lawie, czy wodzie, tam gdzie kończy się nasze Królestwo). Szkoda tylko, że tak często przypłacają to życiem. Można tego uniknąć dzięki wcieleniu się w muszkę i kontrolowaniu jej poczynań. Można też przy użyciu czaru Choroba zainfekować naszego kamikadze i proszę bardzo, niech rusza na teren wroga!

Cienki głos zza sceny:

Bij mnie, uderz, no uderz.

Gruby głos zza sceny:

A nie, a nie.

Na scenę wypada wysoka, czarnoskóra kobieta.

Narrator:

Prosimy, prosimy Czarną Damę.

Narrator klapie Damę po plecach, a ona mruży oczy z zadowolenia.

Narrator: Uwielbia karcenie, a wczasy można jej zafundować w Sali Tortur, co wspaniale wpływa na jej morale. Na wyższych poziomach potrafi się teleportować. Jedno jest pewne, nienawidzi Samurajów i dlatego jeżeli przeciągniecie któregoś z nich na swoją stronę, musicie o tym pamiętać. A to, co? Ach, to tylko duch. Proszę się nie bać. No, przynajmniej nie tak bardzo. Duchy to nasi sprzymierzeńcy powstający, kiedy zamęczymy kogoś w Sali Tortur. Z uwagi na swoją budowę mogą przenikać przez zamknięte drzwi i widzieć niewidzialnych wrogów. Natomiast, gdy zamorzymy człekokształtną postać w Więzieniu, zamienia się ona w Szkieletora.

Na scenie pojawia się dwugłowy czarny pies, którego czerwone ślepia widać z ostatnich rzędów.

Ogar Piekieł:

Haw, wrr, haw.

Narrator:

Ogary pojawią się dopiero wtedy, gdy powstanie odpowiednia Oczyszczalnia. W przeciwieństwie do Much są niestrudzonymi, a do tego trudniejszymi do zabicia odkrywcami terenów wroga. Można też wykorzystać je na Cmentarzu do stwarzania większej ilości miejsc dla nowych ciał (nawet nie mogę powiedzieć dlaczego).

Na scenie pojawia się zielony, dobrze zbudowany osobnik, dumnie prężący pierś.

Miło widzieć naszego speca od walki i ochrony granic.

Ork:

Tak jest.

Wyjątkowo karni. Dobrze zrobić z nich drużynę w barakach. No, a teraz możecie już sobie Orku iść.

Ork:

Tak jest.

Wychodzi zderzając się po drodze z innym zielonym stworem, ostentacyjnie żującym w gębie kawałek pożółkłej strony z bardzo starej książki.

Narrator:

No i mamy Trolla.

Troll:

Wężykiem panie majster, wężykiem?

Narrator:

Miejsce tego miłego młodziana jest w warsztacie, gdzie pracuje dobrze i wydajnie na chwałę swojego Gospodarza. Oczywiście nadaje się też dobrze do wyważania drzwi i walki, ale nigdy nie powinno się zapomnieć, gdzie jest jego miejsce.

Troll usiłuje przykręcić narratorowi śrubkę do nosa, jednak po kilku nieudanych próbach schodzi ze sceny.

Kurtyna sprawdza po cichu, czy ma wszystkie szwy na miejscu.

Teraz powinien wystąpić Pająk, ale właśnie usiłował wkraść się do legowiska muchy i pożreć ją na śniadanie. Został surowo ukarany i nie wystąpi dzisiaj przed państwem.

Po scenie maszeruje skąpo ubrana hostessa niosąca planszę z napisem:

„Pamiętajcie, żeby nie umieszczać w jednym Leżu Pająków i Muchy, a także Wampira i Czarnoksiężnika".

Za nią wchodzą dwa Chochliki w waciakach niosące miskę z wodą. Z niej wystaje część ciała (nigdy nie wiadomo, która) Macki (a więc jest to pewnie macka).

A oto Macka. Żyje w wodzie i tylko tam czuje się wystarczająco dobrze. Dlaczego więc nie użyć jej do pilnowania wodnych terenów Podziemi?

Dwóch facetów w waciakach wraca i tym razem niosą trumnę ze złotymi okuciami.

Wampir. Da dam.

Wampir:

...

Narrator:

Wampir. Da, da, dam.

Wampir:

...

Narrator:

No cóż... Wampiry pojawiają się wtedy, gdy odpowiednia ilość ciał poleżakuje na Cmentarzu. Na 3. poziomie stają się nieśmiertelne, chociaż po każdej śmierci maleje im o jeden poziom doświadczenie. W krańcowych sytuacjach mogą służyć jako naukowcy, ale... nienawidzą Czarnoksiężników.

Wampir wychodzi z trumny i sam ciągnie ją za kurtynę.

Za sceną słychać rozgniewany głos żądający natychmiastowej podwyżki.

Kurtyna nadyma się i też żąda podwyżki.

Na scenę wkraczają faceci w waciakach, skąpo ubrana panienka i też żądają podwyżki.

Narrator podnosi rękę i przypala całe towarzystwo ognistym zaklęciem. Na scenę wychodzi wściekły właściciel oburzonego głosu.

Czarnoksiężnik:

Żądam podwyżki.

Narrator:

Później.

Czarnoksiężnik:

No dobrze, ale nie będę czekał długo.

Wychodzi.

Kurtyna gasi resztki ognia.

Narrator:

Czarnoksiężnik jest doskonałym naukowcem i dobrym wojownikiem, zwłaszcza, że może razić przeciwnika z pewnej odległości. Jest tylko jeden mały problem. Nie cierpi kiedy ktoś łazi po jego Bibliotece, a łatwo się irytuje, zwłaszcza kiedy jest w grupie i na wyższym poziomie doświadczenia. Może wtedy zarazić (co widzieliśmy) tym swoim niezadowoleniem cały pozostały personel. Biblioteka powinna być więc ustawiona w najdalszym kącie Podziemi. Jej mieszkańcy chętnie przyjmą małe łapówki, które własnoręcznie dostarczymy im ze Skarbca.

Nie możemy także nie wspomnieć o naszych bohaterskich Smokach, które naprawdę mają walkę zakodowaną we krwi i w ogniu. Oprócz tego mogą zastąpić Czarnoksiężników w Bibliotece.

Kurtyna ucieka z piskiem.

Na scenę wychodzi ciągnąc facetów w waciakach uwieszonych do swoich odnóży potężny potwór z ogromnym toporem. Narrator jakby odrobinę kurczy się w sobie, ale nadal stoi dzielnie.

Narrator:

No i proszę kogo my tu mamy.

Rogacz:

A co myślałeś dziadku? Kogo się spodziewałeś, no kogo? Może giganta, co? No, a teraz ga-

daj co masz do powiedzenia i spadam, bo dużo krwawej roboty na mnie czeka.

Rogacz jest brutalnym, drogim i łatwo wpadającym we wściekłość samotnikiem. Nie znosi innych towarzyszy i nie łączy się nawet w pary. Należy udostępnić mu prywatne apartamenty: Leże, Salę Treningową i Kurnik. Jest doskonałym wojownikiem, jednym z najlepszych jakie mieszkają w Podziemiach. Proszę zobaczyć jak trzeba się nim zajmować.

Może trochę złota, jedzonka, albo drzemkę, panie Rogacz?

Rogacz:

Może być. I nie budźcie mnie. I nie przeszkadzajcie, kiedy odpoczywam w Świątyni. I dajcie mi dużo, dużo martwych potworków. Ale już.

Narrator:

To już załatwimy na boku.

Wychodzą.

PRZERWA NA PRZEKĄSKĘ

W czasie przerwy występuje chór Much i śpiewa:

Bzz,

Bzz, Bzz,

Bzz Bzz Bzz.

AKT II - wrogowie

Na scenie pojawia się narrator, skąpo ubrana panienka i czterech facetów w waciakach, ciągnących dużą klatkę. Wydaje się, że w jej wnętrzu zmieściło się dużo więcej osób niż jest to możliwe.

Narrator:

Z naszymi mocami przez cały czas będą ścierały się moce i umiejętności naszych przeciwników. Wbrew zasadzie – swoje chwalicie, a cudzego nie znacie, teraz nastąpi prezentacja naiwnych bohaterów, którzy jakże często zakłócają spokój Gospodarza Podziemi. Jeżeli nasza Sala Tortur dobrze działa, to możemy ich przeciągnąć (przynajmniej niektórych) na stronę Zła.

Kogo my tu mamy pierwszego? Zacznijmy od Krasnoluda.

Krasnolud *(wiercąc się w klatce):*

Taak. Zawsze zaczyna się od najmniejszych.

Narrator:

Nie jest aż tak dobry, na jakiego wygląda.

Krasnolud:

Co za bzdury!!!

Narrator:

Jeżeli dobrze się przyjrzeć, to można zobaczyć w środku kilka całkiem ciekawych osobowości. Nie mówię tu oczywiście o odmianie Chochlików, czyli o Kretach, które do walki się nie nadają, chociaż dobrze czasami się za nimi pouganiać, psując plany budowy wrogiego Podziemia (używając np. czaru Uderzenie Pioruna). Na przykład Łucznik. Należy zawsze pamiętać, że jest on jednostką strzelającą i może przez to narobić trochę bigosu.

Być może Wróżki są słabe, ale poruszają się w dużych grupach, posiadają czar taki jak Uderzenie Pioruna i to powinno nas skłonić do szybkiego zajęcia się nimi. Również sporo zmartwień mogą przysporzyć Mnisi, zwłaszcza wysokiego poziomu, a związane jest to z posiadaniem przez nich zdolności uzdrawiania. Pozostawieni samopas mogą zniszczyć nam plany.

Jeżeli już jesteśmy przy czarach, to nie możemy nie wspomnieć, że Wiedźmy dobrze posługują się czarami. Magią posługują się również Czarodzieje.

Skąpo ubrana panienka przechodzi przez środek sceny niosąc transparent: „A teraz jednostki głównie walczące wręcz".

Do tej grupy zaliczamy Barbarzyńców (wytrzymali siłacze), Olbrzymów (ślamazarni, ale na poziomie 10 otrzymują zaklęcie Przyśpieszenia) oraz Złodziei, którzy na wyższych poziomach

otrzymują czar Przyspieszenia i Niewidzialności, a po poziomie 10 zamieniają się w 3–poziomowych Rycerzy.

A teraz przyszedł czas na Samuraja. Doskonały wojownik. Jedynym problemem jest jego nienawiść do Czarnej Damy. Widocznie nie lubi kobiet...

W klatce nie widzicie okazu zwanego Rycerz, ani eksponatu Avatar. Są to końcowi przeciwnicy, pierwszy kończy większość poziomów, a drugi całą przygodę. Ten, kto go pokona zasługuje na wielkie uznanie i prawdziwie Złą sławę.

Narrator bierze pod rękę nadobną niewiastę i schodzą tanecznym krokiem ze sceny. Za nimi czterech facetów sapiąc wypycha klatkę.

AKT III – mały budowlaniec

Na scenę wkracza narrator w czapeczce z papieru i ze szpachlą w dłoni. Na scenie ustawiono ekran do slajdów. Narrator podnosi szpachlę i na ekranie materializuje się obraz pomieszczenia z bijącym sercem na środku.

Narrator:

Szanowny widzu. Nie ma dymu bez ognia, nie ma zaklęcia bez zaklinającego i zaklinanego, nie ma Podziemi bez Pomieszczeń. Powiecie „masło maślane". Ale ten, kto posiądzie wiedzę o budowlach w Podziemiach i odpowiednio Źle ją wykorzysta, będzie rządził na wieki albo i dłużej. Patrzcie więc i edukujcie się.

Oto Serce Podziemi. Gospodarz nie musi go budować, ono po prostu jest i czeka na niego. Tak, tak, Podziemie to żywa istota, która cierpi, kocha i... chyba trochę się zapędziłem, ale wybaczcie mi. Jeżeli ktoś chce zniszczyć Gospodarza, musi zniszczyć Serce. Kilka czarów skupionych jest wokół tego miejsca między innymi:

Audiencja – przywołuje poddanych do Serca

Armagedon – przywołuje do Serca prawie wszystkie obecne w Podziemiach istoty (bez kurczaczków). Ryzykowne zagranie, które można ewentualnie wykorzystać kiedy nasze siły przewyższają siły wroga.

Jeżeli chcesz szybko zniszczyć przeciwnika, rzuć na jego Serce (może się znajdować obok innych Wejść widocznych na mapie) czar Oko Zła. Następnie rzuć na uwidocznione Serce czar Do Broni. Podopieczni będą się wtedy starali dotrzeć do zaznaczonego miejsca i zniszczyć.

Narrator macha szpachlą. Na ekranie pojawia się coś w rodzaju zadymionego wejścia do metra.

Wejście. Nic dodać, nic ująć. Tędy dostają się do Podziemi podopieczni Gospodarza. Nie trzeba tłumaczyć, że wraz z ilością kontrolowanych Wejść rośnie liczba potworów w Podziemiach. Rodzaj Potworów, które zostają zwabione do Podziemi zależy od warunków jakie w nich zastaną. A wiadomo, że są tacy co lubią spanie w namiotach i tacy, co preferują pałace. Nie trzeba też przypominać, że ci ostatni zwykle są bardziej wytrzymali i silniejsi. Niektórzy przeciwnicy mogą starać się przejąć nasze Wejście. A więc należy zadbać o to, żeby Chochliki szybko zbudowały wokół niego mury obronne. Po prostu nie należy zlecać im wtedy żadnych innych robót. Często przy innych widocznych na mapie Wejściach rozlokowane są Podziemia przeciwników, trzeba o tym pamiętać przy rozbudowie własnego.

Narrator przerywa i wyciąga z kieszeni kanapkę zapakowaną w czerwony błyszczący papier.

Nie ma to jak kanapka z kurczakiem przyprawiona na ostro.

Kończy jeść kanapkę.

Kurtyna zwija się z głodu.

O czym to ja... Acha. Kurnik, czyli jadalnia dla naszych podwładnych. Każdy wie, że przez żołądek do serca. Właściwie ciekawe, czy Smok ma żołądek. Znalazł się nawet młody adept sztuki magicznej, John Madonald, który pisał pracę „ Żołądyłek u Smokya", ale niestety nie opublikował swoich ciekawych wyników.

W Kurniku, jak sama nazwa wskazuje, znajdują się kurczaki, czyli jedzenie dla Potworów. O ile Pająki mogą próbować zaspokajać głód Muchami, to jednak większość postaci musi od czasu do

czasu coś przekąsić. Kurczaczki można wykorzystać także podczas bitwy, zrzucając je na pole walki, dzięki czemu można zwiększać energię Podwładnych i siać zamęt w szeregach wroga.

Więźniowie nie mogą zamawiać pizzy drobiowej do cel i grozi im śmierć głodowa. Wtedy zasilą szeregi Gospodarza jako szkielety. Bardziej opłaca się jednak dokarmiać ich kurczakami, bo w końcu zgodzą się pracować dla nas.

Narrator wyrzuca papierek po kanapce.

O czym marzy najedzona istota? Jeżeli nie jest Chochlikiem, który cierpi na permanentną bezsenność, to chce sobie uciąć drzemkę. Może to zrobić w Leżu. Oczywiście musi mieć komfortowe warunki: odpowiednią przestrzeń (zwykle jeden segment, chociaż Smoki, Demony Żółciowe i Olbrzymy nie zmieszczą się na tak małej powierzchni) i miłe sąsiedztwo...

Na scenie pojawia się skąpo ubrany człowiek niosący transparent z napisem „Pamiętaj, żeby Pająk i Mucha oraz Czarnoksiężnik i Wampir nie spali w jednym Leżu".

Narrator patrzy na niego z dezaprobatą.

Jego towarzyszka patrzy na niego z zainteresowaniem.

Narrator patrzy z dezaprobata na towarzyszkę.

Towarzyszka ogląda z zaciekawieniem swoje pantofelki.

Pamiętajcie też o samotnikach takich jak Rogacz, dla którego najlepiej wybudować oddzielne Leże.

Narrator zauważa, że już dawno nie zmieniał slajdów. Robi więc to teraz.

Kurtyna aż przymyka oczy z powodu blasku bijącego ze slajdu.

Panie i panowie. Skarbiec. Nie trzeba reklamować. Powiedzmy sobie wprost. Złoto to esencja całej zabawy: trzeba ukraść innym kosztowności i uchronić swoje skarby.

W Skarbcu można gromadzić złoto i klejnoty. Wydobywanie tych ostatnich zajmuje dużo więcej czasu i dlatego najpierw należy wykorzystać pokłady złota. Należy dbając o zdrowie Chochlików umieścić Skarbiec blisko wykopywanego złota. Można mieć nawet kilka Skarbców. Ważne jest to, żeby Chochliki nie traciły drogocennego czasu na transport mamony. Złoto można również transportować do Skarbca własnoręcznie. Przydaje się to zwłaszcza wtedy, gdy po zgładzonym gdzieś w odległych zakamarkach przeciwniku zostaje całkiem spory brzęczący woreczek. Jedno jest pewne. Poddani mają niesamowitą zdolność upłynniania pieniędzy, a od czasu do czasu przychodzi przykry moment wypłaty żołdu i lepiej być na to dobrze przygotowanym.

Jeżeli jakiś Potwór nie jest zadowolony, można sypnąć na niego bezpośrednio złotem. Taki manewr można wykonać np. na osobniku podążającym po wypłatę.

Narrator wyjmuje z kieszeni płaszcza cylinder i macha nad nim szpachlą. Z cylindra wyskakuje Mały Chochlik i ucieka z piskiem.

To, co państwo widzieli, udało mi się osiągnąć dzięki czytaniu książek, które znajdują się w Bibliotece. To tutaj wymyślane są czary i plany innych pomieszczeń. Bez sprawnie działającej Biblioteki nie ma Złego Podziemia. Biblioteka jest królestwem Czarnoksiężników, którzy podchodzą do tego problemu zgodnie z hasłem „my Home is my Castle"...

Głos zza sceny:

Nie, nie zamierzam dłużej czekać. Obiecano mi podwyżkę.

Narrator:

Wiadomo, że geniusze łatwo się irytują. Szczególnie denerwuje ich, kiedy ktoś łazi po ich królestwie. Zrobią prawdziwą rewoltę, jeżeli Biblioteka będzie salą przechodnią, przez którą wałęsać będą się nieupoważnieni do tego natręci. Najlepiej więc, gdy prowadzą do niej jedne drzwi.

Kurtyna wywraca się na drugą stronę i prezentuje barwę khaki.

Jako, że wokół Podziemia czyhają same niebezpieczeństwa, walka jest kurczakiem powszednim Potworów. Niezmiernie ważne zadanie spełnia więc Sala Treningowa. To tutaj potwory uzyskują wyższe poziomy doświadczenia, co jest dla nich niezbędne. Dobrze wybudować Salę w miejscu, gdzie łatwo dostać się wrogom, a wtedy napotkają na swojej drodze rozgrzane treningiem Bestie. Pamiętać jednak trzeba, że trening pożera również pieniądze i można obudzić się bez grosza przy duszy tylko dlatego, że Podwładni postanowili zbyt szybko osiągnąć wysoki poziom doświadczenia. Czasami trzeba więc zamknąć salę, używając do tego celu drzwi wyprodukowanych w Warsztacie.

Natomiast w Barakach można łączyć Potwory w grupy (nie należy jednak tego próbować z Rogaczem). Wrzuca się do Baraku grupkę Osobników, na jednego z nich rzuca czar Opętanie i dzięki temu można prowadzić do ataku większą drużynę. Jako dowódcę można wybrać np. Orka.

Głos zza kurtyny:

Tak jest.

Narrator:

Mieszkańcy Wartowni obserwują teren i ostrzegają przed nadejściem wroga. Zapomniałem chyba powiedzieć o Warsztacie. To właśnie tutaj produkowane są pułapki, drzwi i inne potrzebne rzeczy, których jakość zależy od wielkości pomieszczenia. Oto kilka przykładów:

Czujnik Alarmowy – produkcja w każdych warunkach
Pułapka Gazowa – potrzebny rozmiar: 10 segmentów
Pułapka Elektryczna – 13 segmentów
Pułapka Magmowa – 17 segmentów
Pułapka Mocnego Słowa – 21 segmentów
Pułapka Kamienna – 17 segmentów
Drzwi Drewniane – 10 segmentów
Drzwi Okute – 13 segmentów
Drzwi Żelazne –17 segmentów
Drzwi Magiczne – 21 kwadratów

Ważną rzeczą jest też Most, dzięki któremu Podwładni będą mogli przechodzić przez wodę i ławę.

Kurtyna zmienia barwę na pasiastą i zwisa smutno.

No, no. Nie ma co się martwić, to tylko Więzienie. Można w nim zamykać niegrzecznych Poddanych, ale głównie pojmanych na polu walki Bohaterów. Nieprzytomnych natrętów będą znosiły do więzienia Chochliki, jeżeli tylko dostaną odpowiedni rozkaz. Czasami może się to jednak okazać niebezpieczne, bo nieprzytomni bohaterowie mogą nie czekać na transport, tylko zebrać siły i znowu zaatakować Podziemia.

Więźniowie mogą zostać zagłodzeni, mogą przejść na stronę zła albo służyć jako darmowe manekiny do treningu dla naszych poddanych, których wyślemy do nich w odwiedziny, czyli wrzucimy do środka Więzienia.

Z tej sali można pobierać ofiary do Sali Tortur. To w niej wydobywane są informacje od wrogów oraz zaspokajane żądze Czarnych Dam (byle tylko nie przesadzić). Im dłuższa tortura, tym większe prawdopodobieństwo osiągnięcia sukcesu.

Ofiary można zaś długo torturować, jeżeli co pewien czas bierze się je na bok i uzdrawia czarem lub kurczakami.

Co ciekawego można zrobić z ciałami poległych na polu walki? Chochliki ciągną je na Cmentarz. Oczywiście widok martwych współpracowników nie robi dobrze innym podwładnym i dlatego dobrze się szybko uporać z ciałami.

Na scenie pojawia się Rogacz.

Rogacz:

Dlaczego? Na mnie działa to krzepiąco.

Narrator pobłażliwie kiwa głową i Rogacz wychodzi.

Narrator:

Po rozłożeniu się wystarczającej ilości ciał na Cmentarzu, Podziemia zasili Wampir. Rozkładanie to może zwabić Ogara Piekieł, który zachowuje się wprost fatalnie, ale za to jest bardzo skuteczny.

Chór Ogarów Piekieł zza sceny:

Niecne pomówienia!!!

Narrator:

Zajmijmy się teraz Oczyszczalnią, dzięki której można załatać luki kadrowe w Podziemiach.

Głos zza sceny:

Ja naprawdę żądam lepszych warunków pracy. Dzisiaj znowu jakiś rogaty maniak deptał mi po książkach. Żądam podwyżki.

Narrator wzdycha.

Narrator:

Umieszczone w Oczyszczalni Potwory zwabiają do Podziemi swoich pobratymców. Dobrze też robi umieszczenie w tym pomieszczeniu Wampira.

Zza sceny słychać zniecierpliwione głosy: Chcemy przerwy, no już!

Została nam tylko Świątynia. Miejsce pocieszania zmartwionych, leczenia chorych, składania ofiar (przez wrzucanie do sadzawek). Ciekawa jest zwłaszcza ta ostatnia możliwość. A oto przykłady pożytecznych poświęceń (nie próbujcie np. poświęcać ducha albo kurczaczka):

Chochlik – spada koszt tworzenia kolejnych pracusiów
Mucha i Pająk – do Podziemia przychodzi Czarnoksiężnik
dwie Muchy – ukończenie projektu naukowego
dwa Żuki – ukończenie pracy w Warsztacie
Żuk i Pająk – do Podziemia przychodzi Czarna Dama
trzy Pająki – tworzy Demona Żółciowego
Czarna Dama, Demon Żółciowy, Trol – do Podziemia przychodzi Rogacz
trzy Demony Żółciowe – wszyscy poddani zamieniają się w kurczaki (nie odpowiadają na czar Armagedon)
Trol, Demon Żółciowy – Pojawia się Rogacz.

Narrator zabiera ekran i wychodzi ze swoją towarzyszką.

PRZERWA. Chochliki roznoszą napoje chłodzące i usiłują wykosić złoto z kieszeni widzów.

AKT III

Na scenę wchodzi człowiek w długiej, szarej szacie. Na plecach ma napisane krzywymi literami „Bajarz". Kilka razy zaplątuje się w swoją długą białą brodę.

Bajarz:

Echu, echu. Teraz moja kolej. Co ja to miałem. Acha. Mam podzielić się z wami, szanowni widzowie, radami, jak prowadzić Podziemia. Być może na to nie wyglądam, ale jestem emerytowanym Gospodarzem Podziemi. Dlaczego emerytowanym? – zapytacie. To długa historia, ale mogę wam ją opowiedzieć...

Kurtyna opada i przygniata Bajarza.

AKT IV

Na scenę wychodzi Bajarz z plastrem na czole.

Bajarz:

Na początku trzeba budować małe pomieszczenia (najlepiej najbardziej wydajne kwadratowe), które później można rozbudować.

Na każdym poziomie jest określona liczba potworów, które przybędą do Podziemi. Od Gospodarza w dużym stopniu zależy jakie będą to postacie. Należy jeszcze przed dokopaniem się do Wejścia ładnie rozbudować Królestwo. Postawić leże, kurnik, skarbiec i salę treningową.

Podczas rozbudowywania Podziemi możesz użyć czaru Oko Zła i zobaczyć, czy na drodze nie stanie lawa albo woda.

Pamiętaj, aby z Serca wiodło tylko jedno wyjście, inaczej możesz mieć trudności z jego obroną. Należy również pamiętać, że można sprzedawać różne należące do nas rzeczy...

Głos zza sceny:

Kutwa.

Bajarz:

Nie, nie o to chodzi. Można np. zwabić wrogów na nasz most, a potem sprzedać go im i pierwszy jego fragment. Dzieło kończy zaklęcie Zarazy albo podesłanie zakażonej Muchy

Musicie dbać o swoich podwładnych. Szczególnie o Chochliki. Od czasu do czasu dobrze zrobi im zwłaszcza na odniesione rany dłuższy odpoczynek. Same jednak nie zrobią sobie przerwy. Należy więc zamknąć je w małej, ufortyfikowanej salce i poczekać, aż poznają uroki lenistwa.

Na poziomach 8, 9, 14, 15 i 17 znajdują się tajemne niespodzianki (wyglądają jak kolczaste pudełko z pytajnikiem), dzięki którym można dostać się na sekretne poziomy.

Na scenę faceci w waciakach taszczą pudełko, o którym mówił Bajarz.

Co można znaleźć w takich pudłach? Najróżniejsze różności.

Dzięki nim może zostać zwiększone doświadczenie potworów albo umożliwione zabranie wybranej postaci ze sobą na następny poziom, odkrycie sekretnych poziomów, ufortyfikowanie całego Podziemia, wskrzeszenie postaci, przechwycenie bohatera... Uff, dużo tego. Widzicie więc sami, że wystarczy odrobina szczęścia i można trafić na niesamowicie cenne pudełko!

No, o czym ja jeszcze...

Kurtyna opada.

AKT V

Kurtyna podnosi się.
Na scenę wkraczają wszyscy oprócz Bajarza.
Nastrój panuje niesamowity.
Brawa.
Kwiaty.
Wspólne zdjęcia.
Mucha stoi koło Pająka.
Flesze.
Gratulacje.
Koniec Muchy i przedstawienia..
Kurtyna opada.

rys. Kacper Grochowski

ECSTATICA 2

Aleksandra Cwalina

Producent: ANDREW SPENCER STUDIOS
Wydawca: PSYGNOSIS
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95
Opis: SS'46
Demo: SS CD'45
Wymagania: P90, 16 MB RAM

Porwanie

Jeżeli kiedyś porwą wam narzeczoną, gdy będziecie wracali z długiej i bardzo niebezpiecznej podróży, nabiją guza i zakują w dyby na dziedzińcu waszego własnego zamku, to będziecie zapewne wściekli. I całkiem słusznie. Nawet Brudny Harry straciłby cierpliwość na waszym miejscu. To właśnie spotkało bohatera gry ECSTATICA 2. Wiózł on do swego domu nadobną Ecstaticę, którą rok wcześniej wydarł z szatańskich rąk. Myślał tylko o... no, o ciepłym łożu i uczcie. Kiedy odpoczywali w jaskini, miał dziwny sen, w którym usłyszał o diabelskim przymierzu. Postanowił sprawdzić te przerażające proroctwa. Pamiętał jedynie, że zbliżali się do zamku. Ocknął się bez narzeczonej, zakuty w dyby, a już pierwszy rzut oka na okolicę powiedział mu, że załoga zamku i jego przyjaciele zostali bestialsko zamordowani. Nasz dzielny młodzian nie miał innego wyjścia, jak pokonać natrętów i odzyskać narzeczoną (zwłaszcza, że nie widział jej już dosyć długo i wcale to dobrze na niego nie wpływało).

Cel

Kiedy Pierwszy Czarodziej bawił się magią, wsadził nos nie tam gdzie potrzeba i został opanowany przez Istotę. To ona uczyniła go swoim niewolnikiem i sługą. Zawładnęła jego duszą i ciałem. Złamała Świętą Pieczęć Starszych i sprowadziła na złą drogę również czterech innych żądnych władzy i bogactwa nieszczęśników. Zło, które drzemało w ich sercach, teraz pochłonęło ich całkowicie. Pieczęć została rozdzielona na siedem części a diabelscy sojusznicy czekają na Noc Świętojańską, kiedy to złączą Znak w taki sposób, że świat ulegnie mocy ich pana i władcy.

Nasz młody bohater będzie musiał zatem (jak to zwykle bywa) uratować ludzkość przed zapędami szaleńców, odnaleźć wszystkie fragmenty Pieczęci i połączyć je we właściwy sposób. Oczywiście, jest jedyną osobą, która może zbawić świat (i jak tu się nie nabawić wrzodów?).

Przeciwnicy

Główni wrogowie (bez ich pokonania nie dostaniecie fragmentów pieczęci) to:

Warlok – mieszka w części zamku za wielkimi drzwiami. Sam nie jest zbyt groźny, ale strzegące schodów prowadzących do jego sali doppelgangery (coś w rodzaju sobowtóra) mogą nieźle przypalić nam dolną część pleców. Można je zabić przy pomocy magicznej laski lub nie dopuszczać do tego, by zaczęli strzelać ze swoich lasek, co można osiągnąć szybkim atakiem.

Czarownica – także żadna z niej siłaczka. Mieszka w jaskini w ogrodzie i dotrzecie do niej po otworzeniu głównej bramy. Wprawdzie jej gwardię stanowią nadobne amazonki, ale dobry miecz na pewno da sobie z nimi radę.

Czarnoksiężnik – mieszka w Wieży. Potrafi celnie strzelać na większą odległość, ale w bezpośrednim starciu nie jest żadnym sparring partnerem. Najlepiej biegnijcie do niego zygzakiem, wtedy trudniej mu będzie was trafić.

Nekromanta – zamieszkuje mroczny labirynt. Również kąsa z daleka. Proponowana taktyka, jak w przypadku powyżej.

Arcymag – problemem jest dotarcie do niego, a nie pokonanie, bo biedak stracił refleks przy dłubaniu w księgach magicznych i wystarczy mu parę razy przyłożyć z bliskiej odległości.

Paradoksalnie, główni wrogowie nie są najgroźniejsi. Waszym chlebem powszednim będzie walka z rzeszą większych i mniejszych potworków, które nieźle potrafią zatruć życie.

FAQ

Nie musicie specjalnie przejmować się przeciwnikami, którzy nie mają broni albo specjalnych zdolności (niektóre trolle, pająki, plazma). Powinniście poradzić sobie z tym tałatajstwem nawet bez dobrej broni. Gorzej jest z osobnikami dobrze posługującymi się białą bronią. Chodzi tutaj między innymi o szkielety i o małych, śmiesznych ludzików, którzy pałętają się po posiadłości Warloka (faceci wygladają jak rycerzyki Disneya, a tną jak owady z filmu „Rój"). Bardzo dobrze wpływa na nich cios wyprowadzany do przodu w momencie, kiedy ruszają do ataku. Wtedy same nadziewają się na nasz mieczyk.

Większy problem stanowią potwory, które albo mają długie ręce (np. niebieski stwór w posiadłości Warloka) albo strzelają (np. małe stalowe potworki, wielkie roboty, oczy na nóżkach, zombie, czy niedorobione klony Nekromanty). Nie możecie dopuścić do tego, żeby trzymały was w szachu dalekosiężnym ogniem. Uprzedźcie je, doprowadzając do bezpośredniego starcia. Atakujcie więc ile sił w nogach, a do tego najlepiej róbcie to zygzakiem.

Osobny problem stanowią wilkołaki. Te stwory (czarne, z wilczym pyskiem i długimi rękami) można spotkać na cmentarzu i w zaklętej wiosce. Problem polega na tym, że mają wyjątkowo grubą skórę i nie są wrażliwe na nasz oręż. Na cmentarzu powinniście uciekać przed nimi co sił w nogach i często nagrywać stan gry. W wiosce jest łatwiej, bo można wskoczyć do sadzawki z czarną wodą, a głupie psowate (i inne milusińskie) nie przeżyją takiej kąpieli. Na pewien (krótki) czas będziecie mieli spokój.

Broń

Na początku zaczynacie przygodę z pustymi rękami. Nie jest to komfortowa sytuacja i dlatego musicie błyskawicznie zdobyć miecz. Znajdziecie go w kuźni. Zaraz po pokonaniu dwóch strażników skręćcie w lewo i dostańcie się do drzwi nad wodą (unikajcie jej jak ognia!). Miecz znajdziecie w bocznym pomieszczeniu kuźni i będziecie musieli „przekonać" kowala, żeby zostawił go wam w spadku.

Teraz już walka będzie bardziej wyrównana.

W trakcie gry możecie znaleźć różne bronie, od najgorszej (zwykły miecz) do najlepszej (pięciogwiazdkowy miecz). Dobrym rozwiązaniem są też laski, które generują magiczny pocisk trafiający na większą odległość. Niestety, ich moc dosyć szybko się wyczerpuje. Jest jednak na to pewna rada. Należy na pewien czas odłożyć laskę, a potem po nią wrócić. Przez ten czas naładuje się na nowo. Ja osobiście używałam tylko mieczy i to mi wystarczało.

Napoje

Cóż byśmy zrobili bez napojów, które pozwolą ukoić smutki i zwiększą życiową energię?

Flaszeczki można znaleźć na półkach, w szafkach i skrzyniach (nie żałujcie sprzętom kopniaków). Od czasu do czasu zdarza się, że zabity przez was potwór także pozostawi wam w „ spadku" buteleczkę, która doda wam energii.

Napoje dostępne są w grze w kilku smakach. Życiodajne są żółte (mała ilość energii), niebieskie i jasnoróżowe. Uwaga! Napoje fioletowe są trujące! Czasami możecie znaleźć też napój, który może uczynić was niewidzialnymi.

Energii dodają też różne klejnoty (a mówią, że pieniądze szczęścia nie dają), a także uderzenie śmiesznych latających duszków.

Kiedy zdobędziecie 30 000 punktów skarbu, będziecie go mogli zamienić na życie.

Uwaga! Kiedy bierzecie napój lub inną rzecz, zostawiacie to, co nieśliście poprzednio. Musicie to podnieść ponownie, bo inaczej możecie pożegnać się z ukończeniem gry.

Rozwiązanie

Na początku zapewne będziecie odnosić wrażenie, że teren gry jest nieskończenie wielki. Nie jest to całkowicie prawdą, bo po otwarciu wszystkich możliwych przejść okazuje się, że wszystko łączy się w średnio dużą całość. Musicie zdobyć siedem kawałków Pieczęci oraz osiem Artefaktów, bez których nie pokonacie Diabelskiej Piątki. Pamiętajcie jednak o tym, że czasami można dojść do jednego etapu na kilka sposobów. Poniższe rozwiązanie nie jest jedyną słuszną drogą prowadzącą do uwolnienia Ecstatici.

W wykonaniu zadania będzie wam pomagał duch kapłanki, chwalący za właściwe posunięcia i ganiący, kiedy zrobicie coś głupiego. W kluczowych momentach gry, po aktywacji świecącej się kuli, możecie otrzymać od waszej przewodniczki bardziej dokładne (chociaż wciąż enigmatyczne) wskazówki.

Warlok

Szybko biegnijcie do kuźni po miecz. Następnie pędźcie do Wieży Strażniczej. Wdrapcie się na jej szczyt, zbierając przy okazji złoto i inne fajne rzeczy. Uważajcie na ledwo widoczne bariery ochronne na schodach. Musicie je pokonać skokami. Na samym szczycie Wieży kopnijcie przełącznik w postaci śmiesznej głowy potworka i podnieście klucz, który wypadł mu z „mordki". Przełącznik zaatakujcie jednak z boku, a nie z przodu, bo inaczej zginiecie przeszyci strzałą (bardzo niełądnie jest zastawiać pułapki na zwiedzających). Otwórzcie kluczem drzwi i biegnijcie na górę, tam gdzie widać cztery posągi (otaczają one nieaktywny teleport). Za posągami znajdziecie zejście na dół. Uważajcie jednak na nieruchome z pozoru figurki siedzące na murze – mogą nagle stać się zadziwiająco ruchliwe. Zejdźcie dalej do kraty, a staniecie się właścicielami zbroi. Wróćcie do miejsca z wieżą otoczoną dwoma przełącznikami. Kiedy wejdziecie po schodkach, zaatakują was dwa Gargulce, całe szczęście, że macie zbroję, która odbija promienie.

Wdrapcie się na wieżę. Za drugimi od dołu drzwiami znajdziecie klucz, którym otwórzcie drzwi piętro niżej. Tutaj uwięziona jest Kapłanka. Da wam parę rad i opuści po angielsku, czyli zniknie. Teraz możecie udać się już na sam szczyt wieży. Pojawi się tam magiczna laska, dzięki której przywołacie błyskawicę. Lepiej jednak później zabierzcie z powrotem miecz. Teraz możecie zejść na dół wieży (przy okazji, kiedy podniesie się krata, zabijcie strażnika i zdobądźcie kryształ, który daje sporą dawkę energii). Przełączcie oba przełączniki. Dzięki temu podniesie się krata, przy której dostaliście zbroję. Skorzystajcie z przejścia. Jeśli chcecie dostać magiczną laskę – podnieście dużą kratę, uruchamiając przełącznik za załomem po prawej stronie dziedzińca. Nie musicie tego jednak robić, z mieczem poradzicie sobie doskonale. Wejdźcie do budynku za kratą. Aktywujcie niebieski przełącznik, znajdźcie trzy dźwignie i kopnijcie w niebieską. W korytarzu podniesie się krata, a za nią będzie niebieski klucz w skrzyni. Otwórzcie nim drzwi z niebieskim zamkiem. W środku przełączcie zielony przełącznik oraz dźwignię o tym samym kolorze. Podniesie się kolejna krata, a za nią będzie różowy klucz, otwierający „różowe" drzwi. Pozostaje tylko przełączyć znajdujący się za nimi czerwony przełącznik i kopnąć czerwoną dźwignię.

Teraz biegnijcie do pomieszczenia za „niebieskimi" drzwiami i zajmijcie się złotym przełącznikiem. Odsunie się krata strzegąca wejścia do skarbca. Zabierzcie z niego klejnoty, przełączcie znajdujący się w środku przełącznik i zabierzcie miecz.

Tutaj nie pozostało już nic do roboty. Możecie więc opuścić niegościnne progi i zejść na dół normalnie albo używając teleportu (świecący niebieski kwadrat). Znajdziecie się u stóp Wieży Strażniczej.

Pędźcie do wielkich wrót przy studni. Rozwalcie je kopniakami, w końcu od czego macie podkute buty? Poszperajcie w salach, możecie znaleźć trochę drogocennych rzeczy, w końcu Warlok od tego zbytnio nie zubożeje. Kiedy wejdziecie na schody prowadzące na wyższe piętro, spotkacie dwa doppelgangery. Po ich pokonaniu dostaniecie pierwszy fragment Pieczęci. No to jesteśmy w domu! Na górze najpierw pozbierajcie złoto, a dopiero potem zajmijcie się Warlokiem.

Czarownica

Czas na pochwałę. Aktywujcie więc Kulę i posłuchajcie rad Kapłanki. Pobiegnijcie do stajni i wejdźcie w drzwi na lewo od konia. Zejdźcie po drabinie. Otwórzcie przełącznikiem kratę. W środku zabierzcie drzemiącemu potworowi fioletową butelczynę stojącą w środku kompletu trunków (jak widać, i potwory mają swoje słabości). Dostarczcie ją bestii w studni na środku dziedzińca. Upije się i zniknie. Droga w głąb studni stoi otworem. W środku przełączcie trzy dźwignie i wejdźcie do wygasłego paleniska. Teraz na powierzchni odwiedźcie konia. Drzwiami po lewej stronie dostaniecie się nad wodę, ostrożnie (widzicie chyba małe zębate rybki zażywające kąpieli?) przedostańcie się do wieży, a potem kolejnymi drabinami wdrapcie się na dach ze słomy. Wykonajcie piękny skok do komina (w końcu potworki patrzą i wystawiają oceny). Znajdziecie się w środku paleniska, które sami aktywowaliście. W magiczny sposób przeniesiecie się do katakumb. Musicie tu odszukać trzy czaszki (są podświetlone). Ostatnia z nich jest ukryta za jeziorkiem (możesz je przejść po niewidzialnym moście, świecącym delikatnie, gdy się do niego zbliżacie). Zanieście je do pomieszczenia z czaszkami na postumentach i umieśćcie na wolnych podestach. Otworzy się przejście do Grobowca. Zabierzcie z niego mały krzyż, fragment pieczęci i czerwony diament, dzięki któremu będziecie mogli otwierać drzwi z czerwonym znakiem. Teraz życie stanie się prostsze! Wysłuchajcie jeszcze rad Kapłanki (po użyciu Kuli) i wyjdźcie przez drzwi z czerwonym znakiem. Dostaniecie się do drabiny prowadzącej na górę. W pomieszczeniu nad stajnią aktywujcie przełącznik, to podniesie się krata i będziecie mogli zabrać kwasoodporne buty, dzięki którym przejdziecie przez żrącą, zieloną barierę (niedaleko konia). Zajmijcie się tam czarnym przełącznikiem. Tak poradziliście sobie z kratą broniącą wyjścia do ogrodów. Kopnijcie jeszcze w dźwignię za podniesioną kratą i spuści się most zwodzony. Wreszcie możecie opuścić niegościnną okolicę.

Korzystając z dróżki po lewej stronie ekranu, dostańcie się na cmentarz. Wrota cmentarne otworzycie małym złotym kluczykiem. Od razu biegnijcie do kaplicy i uraczcie się święconą wodą, co całkowicie przywróci wam nadwątlone siły. Potem biegnijcie w lewo do krypty, gdzie znajdziecie zbroję (uwaga, bez niej ani rusz) oraz topór czterogwiazdkowy. Wróćcie do kaplicy, zgaście świecę, a otworzy się sekretne przejście. Jeszcze tylko łyk wody święconej na drogę i siup do lochów. Przejdźcie przez nie do ogrodu. Na razie jesteście za słabi, żeby walczyć z potworami w wiosce. Idźcie na polanę, gdzie zaatakują was amazonki (kupą, moście panie, kupą). Kiedy pozbędziecie się już natrętnych bab, idźcie do jaskini Czarownicy. Zabijcie ją, dostaniecie wtedy przedmiot otwierający drzwi z niebieskim znakiem i wróćcie na miejsce potyczki z kobietami po kolejny fragment Pieczęci.

Czarnoksiężnik

Aktywujcie Kulę i dzięki teleportowi przenieście się z powrotem na cmentarz. Musicie wrócić do zamku. W Wieży Strażniczej znajdziecie na szczycie klatkę z drzwiami oznaczonymi niebieskim znakiem. Teraz możecie je otworzyć. W środku znajdziecie trochę skarbów i bardzo dobry miecz. Wyjdźcie na balkon Wieży. Przejdźcie przez pokój z bombami (ostatni na lewo) albo pobuszujcie w sali za środkowymi drzwiami, zbierając klejnoty (potem przestawcie dźwignię, zabierzcie kwasoodporne buty i dostańcie się do sali z bombami. Ostrożnie wdrapcie się na schody na zewnątrz Wieży. Otwórzcie niebieskie drzwi. Odwagi! Już niedługo nasz bohater zobaczy swoją Ecstaticę. Patrzcie tylko pod nogi, bo z tej wysokości spada się długo. Dostańcie się na ostatnie piętro Wieży i dzięki teleportowi na sam jej dach. Tutaj musicie wytrzebić gwardię Czarnoksiężnika i rozprawić się z Szefem. Otrzymacie drugą zbroję.

Nekromanta

Potem już spokojnie zejdźcie na dół i zabierzcie artefakt otoczony bąbelkami (pozwoli on na zdjęcie klątwy z mieszkańców wioski). Przejdźcie przez mały balkonik do sali, gdzie znajduje się kolejny fragment pieczęci. Teraz szybko biegnijcie na sam dół, aktywujcie Kulę i użyj

cie teleportu. Znowu znajdziecie się w ogrodzie. Jeżeli macie wszystkie potrzebne rzeczy, będziecie mogli zagarnąć piąty fragment Pieczęci. Jest on pilnowany przez połączenie roślinki i karabinu maszynowego po prawej stronie ścieżki. Teraz możecie udać się do wioski. Skoczcie do studni z domu z balkonem. Zabierzcie kolejny artefakt. Tak właśnie uwalnia się wieśniaków (to się chyba nazywało uwłaszczenie?). Teraz zamiast wilkołaków i szkieletów we wsi chodzą zalęknieni chłopkowie (chyba wolałam potwory od ludzi, którzy jęczą, żeby ich nie zabijać i włażą pod nogi). W wiejskim kościele aktywujcie Kulę. Zauważycie, że niektórzy siedzący wieśniacy pokazują coś palcami (co za brak dobrych manier). Idźcie za ich wskazówkami, to dojdziecie do domku z kominkiem, w którym zgaśnie ogień, gdy w chatce obok dźgniecie wiszącego na ścianie niedźwiedzia (spokojnie, spokojnie, martwego). W środku kominka znajdziecie lampę (kolejny artefakt, brawo!). Teraz przeczeszcie las koło sadzawki. Odnajdziecie ruiny. Na schodkach można znaleźć trochę złota. Dopiero jednak po użyciu teleportu dostaniecie się na najwyższy poziom schodów. Użyjcie wtedy drzwi po lewej stronie, potem następnego teleportu. Kiedy zabijecie Nekromantę (uwaga, lubi pojawiać się znienacka i razić ogniem w plecy) zniknie bariera ochraniająca fragment Pieczęci.

Arcymag

Kto nam jeszcze został? Ach, tak. Arcymag. Arcyłotr. Teraz przygotujcie się na częste nagrywanie stanu gry. Dostańcie się do Wieży Arcymaga używając teleportu. Musicie teraz przejść przez kilka zręcznościowych poziomów. W skrzyniach na planszy są ukryte klucze, które umożliwią przejście do następnego pomieszczenia. Macie jednak mało czasu (odmierza go klepsydra) i zginiecie, jeżeli nie dojdziecie do Arcymaga wystarczająco szybko. Dlatego najpierw zbadajcie planszę, potem wgrajcie wcześniejszy stan gry i powtórzcie poziom szybciej od Szybkiego Lopeza. Ostatni poziom to standardowe korytarze i jeżeli będziecie mieli wystarczająco dużo czasu, to zdążycie znaleźć zamkniętą w skrzyni ostatnią część Pieczęci oraz teleport, który przeniesie was do samego Arcymaga. Wierzcie mi, po tym wszystkim, co przeszliście, Arcymag jest zwykłym słabeuszem.

A potem nasz bohater i Ecstatica będą żyli długo i szczęśliwie... aż do następnej części gry.

FAQ

rys. Bartosz Ostrówski

FALLOUT

Krzysztof Papliński

Producent: BRIAN FARGO
Wydawca: INTERPLAY
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95

Opis: SS'52
Demo: SS CD'47
Wymagania: P90, 16 MB RAM

Na początek parę słów o samej rozgrywce. Później różne informacje niezbędne do ukończenia gry i przegląd broni. Nazwy pozostawiłem angielskie – niektóre po przetłumaczeniu brzmią tak idiotycznie, że lepiej było nie próbować. Wyszczególniłem tylko najważniejsze zadania, ale jest jeszcze pełno dodatkowych questów, których nie trzeba wypełniać, ale które pomagają w rozgrywce (dostaje się chłodne bronie itd.).

Ograniczenia czasowe

Gra kończy się po stu pięćdziesięciu dniach, jeżeli nie dostarczysz chipa do Vault–13. Kiedy już dostarczysz chip, rozpoczyna się drugie odliczanie – 500 dni na zabicie Mastera i rozwalenie Katedry oraz Mutant Military Base. Jeżeli w trakcie gry nakażesz, aby z Hub wyruszyły karawany z wodą do Vault–13 (można to załatwić u Water Merchants), to limit czasu na załatwienie Mastera zmniejsza się do 400 dni. Po upływie tego czasu mutanci natrafią na twoje miejsce urodzenia i wyrżną jego mieszkańców.

Co do samego wypełniania zadań: większość rzeczy można zrobić na różne sposoby – dyplomatycznie albo parlamentarnie (mam na myśli obrady tajwańskiego parlamentu). Oczywiście w zależności od tego jak wolisz prowadzić swoją postać, zależało będzie jakie czynności powinieneś w sobie wyrobić.

W tym solvie preferowany typ gracza to twardy macho hołdujący tradycyjnym amerykańskim wartościom. Lubiący od czasu do czasu skopać parę tyłków.

Postać

Optymalne ustawienia cech do tego solve'a to: Siła – 6, Percepcja – 9, Wytrzymałość – 5, Charyzma – 4, Inteligencja – 7, Zręczność – 8 i Szczęście – 8. Zaznaczać należy Small Guns, Energy Guns i Barter a jako umiejętności specjalne wybrać Finesse oraz Gifted. W miarę rozwoju postaci wybierzcie Awareness, More Criticals, Bonus Move, Action Boy i Bonus rate of Fire.

Jeśli jednak upieracie się przy prowadzeniu innej postaci, to macie tutaj garść informacji na temat różnych dziwnych zależności:

Siła wpływa na to, jak wiele przedmiotów możesz udźwignąć i jakimi broniami możesz się posługiwać bez strat w celności (rubryka Sił w tabeli oznacza, jaką musisz mieć siłę, żeby używać jej bez strat w celności).

Inteligencja wpływa na to, jak szybko rosną twoje umiejętności i jakie możliwości dialogowe są do twojej dyspozycji (tępy koleś bardzo wiele rzeczy nie może powiedzieć. Jeżeli wam się chce, to spróbujcie raz zagrać jakimś tępym młotem a potem jakimś chuderlawym orłem. Różnica jest diametralna). Speech skill oznacza jak przekonujący jesteś w rozmowie.

Jeżeli bardzo lubicie dużo strzelać to ustawcie sobie Zręczność (Agility) na 10. Można wtedy strzelać dwukrotnie w ciągu rundy z broni wymagającej 5 punktów akcji (AP). To naprawdę dużo. Sami się przekonacie.

Dobrze jest tagować (wybierać jako „sztandarowe", czyli takie, które rosną dwa razy szybciej od innych) Big Guns lub Energy Weapons i Repair. Na początku jednak, ważniejsze wydaje się przyładowanie Small Guns – głównie nimi będziesz się posługiwał na początku. A w spotkaniach na pustyni nie ma taryfy ulgowej. Lepiej więc, żebyś znał swoje możliwości.

Przy pomocy książek znalezionych w grze możesz sobie poprawić następujące umiejętności: Small Guns, Science, First Aid, Outdoors. Dlatego nie musisz ich tagować – wystarczy je odnaleźć. No może oprócz Small Guns.

FAQ

Przykłady kilku chłodnych postaci

OGÓLNY. Zręczność: 9–10, Inteligencja – powyżej 6, Szczęście – 4 (szczęście tak naprawdę odgrywa jakąś rolę tylko przy najwyższych wartościach jak 9–10, więc można olać). Do tego żadnych specjałów (chyba, że Heavy Handed). Tagi – Small Guns, Lock Pick, jedną z broni energetycznych, Science czy Repair.

SNAJPER. Zręczność – 10, Inteligencja – 6, Szczęście – 6, Percepcja i Wytrzmałość – 6. Do tego Gifted i Finesse. Tagi – Small Guns i Energy Weapons (umiejętności walki maksuj do 140 – 160%). W miarę dojrzewania wybieraj Bonus rate of Fire, More Criticals i Better Criticals.

Teraz Deathclaw mogą ci naskoczyć.

MISTRZ WALKI WRĘCZ. Wzoruj się na statystykach Maxa. Tagi: Fast Shot, Bonus HtH Attacks, Slayer.

Jeśli będziesz miał 9 APs, możesz zadać 9 criticali w jednej rundzie! A kiedy już znajdziecie Spiked Knuckles czy Power Glove, to nawet Deathclaw wam nie fiknie.

NPC'S

Jest to pierwsza chyba gra, w której NPCowie są zupełnie nieprzydatni. Często wchodzą na linię strzału, czasami mogą cię postrzelić albo trafić nie tego, kogo trzeba i w ogóle strasznie zasysają. Zakładam, że nie będziecie chcieli mieć z nimi do czynienia. Na wszelki wypadek jednak ich lista:

Tandi – córka Aradesha. Po jej porwaniu możesz ją uwolnić z rąk Raiderów. Jeśli po uratowaniu nie odstawisz jej do Shady Sands, to uczepi się ciebie.

Ian – kolo z Shady Sands. Przyłączy się do ciebie za 100 kapsli (strata pieniędzy).

Tycho – Junktown. Jest w Skum Pit na północny–wschód od Gizmo. Musisz spotkać go wieczorem i dwa razy zagadnąć, żeby przyłączył się do ciebie. Szczerze mówiąc, lepiej się wtedy zdrzemnij.

Piesek – Junktown. Bardzo trudno jest przeciągnąć go na twoja stronę. Musisz dać mu iguanę na patyku.

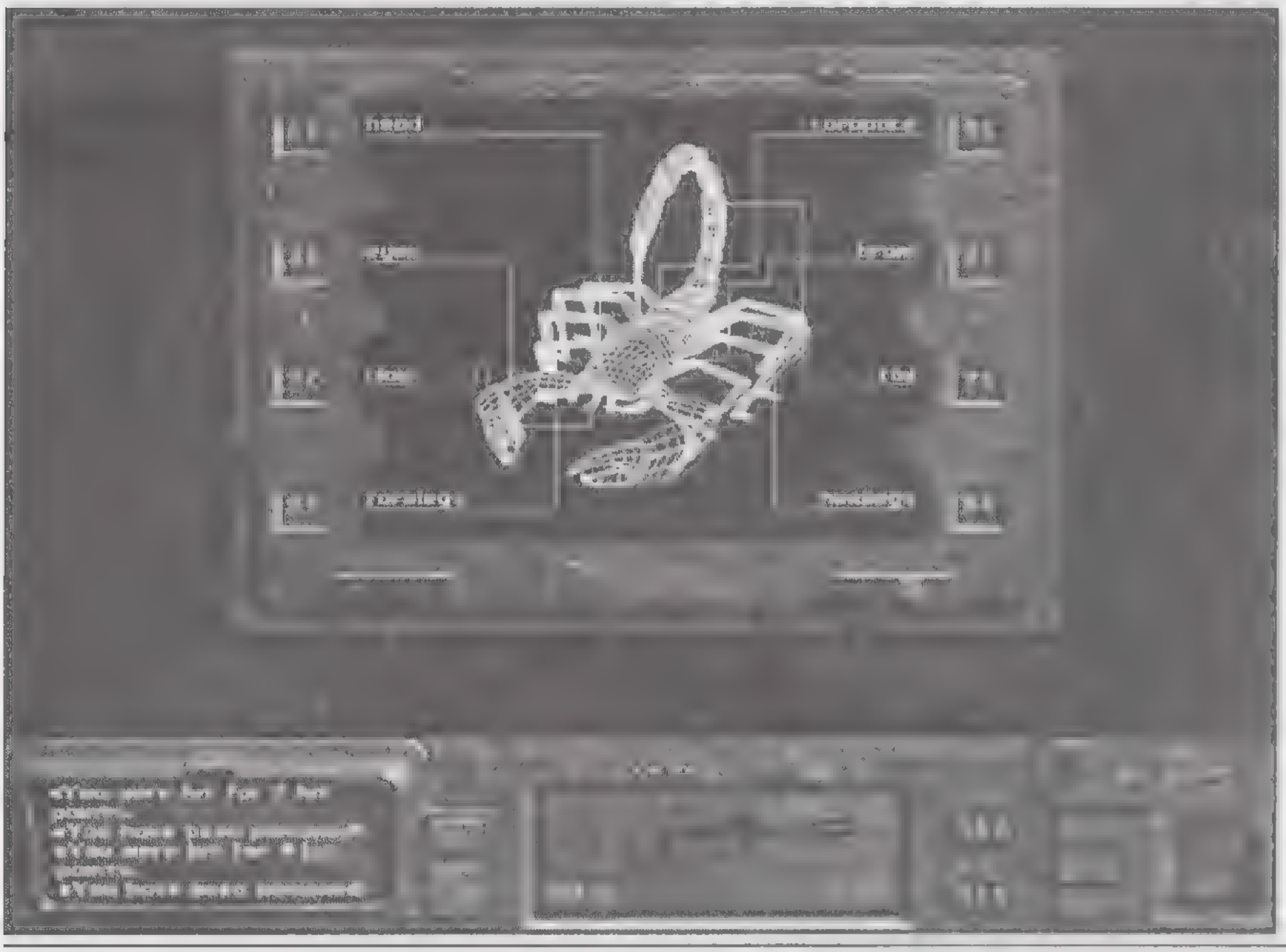
Katja – Boneyard. Jest w budynku Followers.

No dobra, w ostateczności możecie sobie pozwolić na paru leszczy (przyznaję to niechętnie), którzy nieco ułatwią wam życie na początku (Ian nie jest znowu taki zły przy pierwszych starciach). Jednak wiedzcie, że prawdziwy twardziel ratuje świat w pojedynkę.

Bliskie spotkania

Jeżeli masz odpowiednio wysokie wskaźniki Szczęścia i Percepcji to w czasie swoich wojaży możesz natrafić na mapie na:

– rozwalone UFO (alien blaster i zdjęcie Elvisa)
– Tardisa (motion detector)
– odcisk stopy Godzilli (stealth boy)
– Bob's Used Cars (LE BB gun)
– przewróconą ciężarówkę (kapsle)
– Celta Patricka (charisma)
– stado Brahminów (Nie wiem. Ruchome cele?)



Jak uratować świat?

Gra rozpoczyna się na zewnątrz wejścia do Vault–13. Uzbrój się w nóż i pistolet. Przeszukaj szczątki gościa leżącego tuż obok i szykuj się na deratyzację. Nie marnuj amunicji na szczury i załatwiaj je nożem. Wreszcie w opcjach ustaw tryb Always Fast. Dzięki temu będziesz ostro śmigał. Pamiętaj tylko, że czasami trzeba się do kogoś podkraść. Wtedy wyłącz ten tryb.

Idź w dół ekranu (na południe). Kiedy szczurki za bardzo cię nadgryzą, użyj swych umiejętności First Aid. Stimpaki lepiej zachować na później. Na dole skręć na zachód i wejdź na czerwony teren, żeby wyjść na zewnątrz. Na mapie idź na wschód aż natrafisz na Shady Sands.

Co do samego poruszania się po mapie, to musisz wiedzieć, że często przyjdzie ci natrafiać na pustyni na różne dziwne rzeczy. Z reguły będą atakowali cię najemnicy albo natrafisz na karawanę kupiecką. W sytuacji, gdy napada cię duża ilość przeciwników, staraj się uciekać i zdejmować goniących cię gości po kolei. Gdy jednak jest bardzo gorąco, kieruj się do czerwonego terenu – tam uciekniesz. Wreszcie ostatnim wyjściem jest załadowanie starej gry, he he he.

Pamiętaj! Przed każdą dłuższą wędrówką po mapie zachowuj grę!

Schowaj aktywną broń i porozmawiaj z Kartiną i Sethem pełniącymi straż przy bramie (ten zwyczaj przyjmij za każdym wejściem do miasta). Wymień nóż za linę Setha. Potarguj się, żeby dorzucił też parę kapsli. Gdybyś wolał je zwędzić zamiast wdawać się w transakcję handlową, najpierw zachowaj grę. Jest duża szansa, że cię capną.

Pogadaj z Ianem w stróżówce a następnie z Aradesh i Razlo w południowej części West Shady. Jeśli zrobiło się późno, Razlo dużo nie powie. Zaczekaj do rana i wtedy ponów z nim rozmowę. Na półce w pustej chacie znajdziesz Scouting Manual. Weź ją i wykorzystaj do zwiększenia Survival Skills. Każda przeczytana przez ciebie książka zwiększa odpowiednie umiejętności.

Jak już porozmawiasz z Aradeshem, skłoń Setha by zabrał cię do jaskiń Rad Scorpionów. Użyj techniki biegania a potem strzelania, aby je zabić. Ważne jest też, abyś podchodził do nich powoli i atakował każdego z osobna. To znaczy daj się zobaczyć jednemu i cofnij się. Powinien za tobą pójść. Rozwalić je możesz dosyć łatwo strzelając serią (z bliska) z pistoletu maszynowego. Wróć do Shady Sands i powiedz Razlo o ogonach (tails) które zabrałeś, a on da ci wartą 50 kapsli odtrutkę za każdy wzięty ogon (po 10 kapsli).

DODATKOWE: *Jeżeli chcesz, możesz uleczyć brata Setha (znajdującego się w pomieszczeniu z tyłu) przy pomocy odtrutki. Dostaniesz za to punkty doświadczenia.*

Gdy wszystkie skorpiony będą już martwe, dostaniesz okrągłą sumkę punktów doświadczenia. Jeśli po tym wszystkim będziesz się musiał przespać przez dwie noce, Raiderzy porwą córkę Aradesha – Tandi.

Jedź więc do ich obozu. Zabijaj po kolei, zacznij od tych w namiotach obok domu. Podnieś i załóż znalezioną skórzaną zbroję. Weź wszystkie Stimpaki, kapsle i amunicję, jaką znajdziesz. Naładuj swoje dwie 45–ki. Przeszukaj lodówkę i szafkę i weź shotguna, naboje i wytrych. Tandi jest za zamkniętymi drzwiami w pokoju na zapleczu. Weź tyle broni i zbroi ile udźwigniesz. Zabierz Tandy do domu.

DODATKOWE: *Czasami, jeżeli masz dużo szczęścia, jeżeli wejdziesz do obozowiska Raidersów w skórzanej kurtce to możesz zostać wzięty za zmarłego ojca szefa gangu, który przybył z zaświatów. Otwiera się wtedy wiele nowych możliwości. Ponadto możesz odbić porwaną dziewczynę (jeżeli masz odpowiednio wysokie Speech Skills) rozmawiając z szefem.*

Twój komputer powinien już mieć namiary Junktown.

DODATKOWE: *Znajdź podejrzanego gościa – Doca Morbida. Może zrobić ci badanie, ale w sumie to ściemniacz. Możesz załatwić jego ochroniarzy i jego samego, a potem powęszyć w jego piwnicy.*

Idź tam (na południe od obozu Raidersów). Burmistrzem Junktown jest Killian. Do niego też należy General Store w środku miasta. Idź na północ i wejdź na zielony teren aby znaleźć się w środku miasta. Pogadaj z Killianem i sprzedaj mu nadwyżkę posiadanych akcesoriów. Nagle do sklepu wkroczy zabójca i strzeli do Killiana. Wyjmij swoją broń i pomóż Killiankowi załatwić gościa.

Po zakończeniu sprawy przeszukaj jego ciało i zgarnij broń. Aby wyjść z Combat Mode opuść sklep i znów wejdź na zielony teren. Wróć i porozmawiaj z Killianem aby dostać zadanie dostarczenia dowodów o winie Gizmo. Załóż podsłuch i ruszaj.

DODATKOWE: *Jeśli przyjdziesz do sklepu Killiana równo o szóstej, czeka cię miła niespodzianka. Sklep będzie już otwarty, ale pan właściciel nie będzie ci zbytnio przeszkadzał, jeżeli zdecydujesz się wziąć coś na kredyt. Śmiało więc.*

Gizmo jest w swoim biurze w Kasynie na północ (wejdź na następny zielony teren). Pogadaj z Gizmo o zamachu na Killiana, wróć do Killiana i powiedz mu, że masz dowód. Przesłucha on nagranie, które zrobiłeś. Znajdź Larsa obok wejścia do Junktown, pogadaj z nim i idźcie załatwić Gizmo. Na końcu oczywiście przeszukaj ciała i wróć do Killiana.

DODATKOWE: *Lars może poprosić cię o pomoc w załatwieniu sprawy z gangiem Skulz. Nie bierz jednak guna i ruszaj na masakrę. Lars i Killian są bardzo praworządni. Jeżeli pójdziesz do baru w nocy, zobaczysz jak jeden z członków gangu zostaje rozwalony przez barmana. Teraz możesz pójść do szefa gangu, Vinniego (jest w Crash House) i powiedzieć mu o tym. Vinnie powie ci, że jeśli ukradniesz z baru urnę, to pozwoli ci się przyłączyć. Jak ci się uda to Vinnie zdradzi ci plan zemsty na barmanie. Teraz możesz pójść do Larsa, opowiedzieć mu o wszystkim i przyłączyć się do niego kiedy pójdzie wymierzyć sprawiedliwość. Po udanej akcji możesz zwrócić urnę właścicielowi.*

Innym sposobem pozbycia się gangu jest porozmawianie z Sherry, panną z korytarza, Jeżeli masz dobre gadane to możesz przekonać ją, aby zeznawała przeciwko kumplom. Trochę czasu może zająć jej zastanowienie się nad tym. Musisz się wtedy pokręcić w okolicy miasta przez parę dni. Możesz wynająć pokój w hotelu.

Kiedy wynajmiesz pokój w hotelu będziesz miał okazję uratować pewną dziewczynę z rąk oszalałego Raidera. Nie jest to jednak łatwe. Możesz albo spróbować wyjść z sytuacji przez gadanie; możesz albo wykupić jej wolność, albo (jeżeli masz odpowiednio wysokie Speech Skills) nawet nakłonić gościa do odejścia. Innym sposobem jest zabicie gościa zanim będzie miał okazję rozwalić dziewczynę, ale jest to stosunkowo trudne. Jeżeli umiesz się nieźle skradać, może udać ci się zdjąć gościa od tyłu. Wtedy jednak, Sinthia nie będzie zbyt zachwycona.

Jest jeszcze jedna rzecz do zrobienia w Junktown. Kiedy członek Skulzów uderza barmankę, zaraz przed tym jak zabija go barman, kobieta wykrzykuje imię. Kiedy z nią porozmawiasz, okaże się, że to imię jej chłopaka – boksera. Parze nie układa się najlepiej. Jeżeli teraz pójdziesz do boksera, pogadasz z nim i uda ci się uzdrowić sytuację, dostaniesz 500 punktów doświadczenia.

Przed pójściem do Vault–15, jeśli masz zbędne rzeczy, zrób krótką wycieczkę do Hub. Idź do Downtown (jeden zielony teren na południe), aby sprzedać je Mitchowi w All–in–One General Store (kiedy tam będziesz, kup jeszcze jedną linę). Wyjdź z Hub i ruszaj do Vault–15.

Wejdź do szałasu, zejdź w dół do jamy i przeszukaj wszystkie szafki na trzech piętrach. Przy pomocy lin zsuń się w dół szybem windy. Kiedy dojdziesz do ściany zawalonej kamieniami na najniższym poziomie okaże się, że tutaj chipa nie znajdziesz. Dostaniesz za to odkrycie parę punkcików. Wracając do Hub zatrzymaj się przy obozie Raidersów. Zabierz to, czego nie udało ci się wziąć ostatnim razem.

Powinieneś znajdować się teraz na czwartym poziomie i wydawać swoje tagi na Small Guns, Barter i Energy Weapons. Część punktów przeznacz też na Lockpick i Sneak. Będąc w Hub porozmawiaj z Butchem z Far Go Traders i przyjmij oferowaną ci pracę (da ci to rabat przy zakupach w Beth's Gun Shop). Kup kilka Repair Books od pani Stapleton w księgarni za General Store. Może dać ci też ona informacje o chipie – będzie to płyta z informacją o innej Krypcie. Możesz targować się przy jej kupnie.

Najlepszym miejscem do zakupów broni i narkotyków w Hub jest Old Town (jeden zielony teren na wschód od downtown). Mieszka tam dealer o imieniu Vance. Jeżeli nie będzie chciał z tobą rozmawiać to znajdź Lemmy'ego – podejrzanego gościa, który pęta się po mieście. Lemmy powie ci, że za niewielką opłatą może przedstawić cię Vinniemu. Kiedy postraszysz go bronią może jednak zdecydować się pomóc ci za darmo (albo się na ciebie wkurzy – lepiej wcześniej zachowaj grę).

Teraz u Vinniego będziesz mógł nabywać narkotyki i rzeczy potrzebne do przetrwania w The Glow. Kup karabin snajperski od Jake'a. Sprzedaj wszystkie inne rodzaje broni i amunicje. Jeżeli nie wystarczy ci nawet na karabin snajperski to pochodź trochę po mapie i powalcz z napadającymi cię bandytami. Potem sprzedawaj ich rzeczy, aż będziesz mógł pozwolić sobie na splu-wę. Jeśli stać cię na Combat Armor, to bierz ją. Jeśli nie, będzie musiała poczekać.

Z Downtown idź na południe i wejdź na jeszcze jeden zielony teren i udaj się do siedziby Water Merchants. Podejrzewają oni (słusznie), że w Necropolis znajduje się chip. Zaraz za Water Merchants, na północ, znajduje się budynek Children of the Cathedral. Rozmową odciągnij gościa sprzed drzwi. Obrzuć obelgami Jaina, aby sprowokować do bójki i załatw go. Zabijaj każdego, kto cię zaatakuje i przeszukaj zamknięte pokoje. Weź czerwony płaszcz.

DODATKOWE: *W Old Town pochodź trochę po domach i poprzeglądaj piwnice. W jednej z nich znajdują się schody prowadzące do jaskini,w której mieści się Thieves' Circle. Po rozwaleniu paru pułapek i pootwieraniu paru drzwi dotrzesz do siedziby szefostwa. Jeśli poprosisz złodziei, to przyjmą cię do swego grona i dadzą na dodatek wytrychy. Przy okazji, z Loxleyem można porozmawiać o paru fajnych rzeczach. Zachowaj grę i popróbuj.*

Na dole miasta (południowa krawędź Downtown) mieszka Irwin. Pogadaj z nim. Jeżeli poprosi cię o pomoc, to w nagrodę dostaniesz od niego przyjemną broń. Jeżeli nie będzie chciał twojej pomocy, to znaczy, że twoja wartość Karmy jest niewystarczająca.

Sprzedaj niepotrzebne rzeczy Jake'owi (zatrzymaj radio, linę, Stimpaki, licznik Geigera, Rad–X i RadAway). W Old Town zbadaj dom na rogu przy zielonym terenie. Użyj karabinu snajperskiego i rozwalaj drani. Uciekając przed nimi ukrywaj się za policjantami. Jeśli zostaną postrzeleni, włączą się do bitwy po twojej stronie. Po bitwie otwórz tylne drzwi i porozmawiaj z zakładnikiem. Dostaniesz za to nagrodę w postaci Power Armor, gdy dołączysz później do Brotherhood of Steel.

Z hotelu wejdź do pierwszej studzienki kanalizacyjnej, którą zobaczysz. Badaj kanały, ale zawsze kieruj się na północ i wchodź na zielony teren, aby iść dalej na północ. Natkniesz się na paczkę ghouli, których przywódca krzyknie „nie strzelaj!".

DODATKOWE: *W Necropolis znajduje się hall, w którym znajdziesz Seta. Set może wysłać cię na jakiś quest. Albo nie. Nie wiem od czego to zależy.*

Pogadaj z przywódcą i pomóż ghoulom w naprawie pompy wodnej. Idź nadal na północ, gdy okaże się, że dalej iść już nie możesz, bo tereny są niedostępne, wejdź na drabinę, znajdź inną studzienkę i zejdź na dół. Poszukaj w kanałach kupy Junk strzeżonej przez Mole Rats. Załatw je i zabierz co potrzeba. Teraz wyjdź z kanałów i idź w kierunku północnym do budynku pilnowanego przez Super Mutantów. Załatwisz ich strzelając im w oczy z karabinu snajperskiego.

Przed szopą stoi strażnik – Harry. Jest dosyć głupi i możesz go nabrać. Daje się też przekraść mu za plecami. W północno–wschodnim narożniku budynku znajdziesz popsutą pompę. Napraw ją korzystając ze znalezionego Junk. W południowo–wschodnim narożniku znajdziesz trzy pomieszczenia. W jednym jest drabina do wejścia do Krypty. Przekradnij się lub przebiegnij obok Glowing Ghouls i windą wjedź do centrum dowództwa na trzecim poziomie. Działa tam tylko jeden komputer i właśnie w nim znajduje się chip.

DODATKOWE: *Jeżeli wrócisz do Vault–13 zanim odnajdziesz chip możesz natrafić na dwa questy. Jeden polega na uspokojeniu niezadowolonych mieszkańców drugiego poziomu, a drugi na wykryciu złodzieja.*

Kiedy porozmawiasz z niezadowolonymi ludźmi na drugim piętrze, spróbuj porozmawiać z ich przywódczynią i wyperswadować im rebelię (wysokie Speech Skills nie przeszkodzą). Innym wyjściem jest pójść na ich zebranie i zrobić krwawą jatkę.

Żeby złapać złodzieja musisz porozmawiać z paroma osobami na drugim piętrze a potem ze strażnikiem przed magazynem na trzecim. Ukryj się gdzieś w pobliżu i zaczekaj do północy. Zobacz co się dzieje i zareaguj. Pamiętaj, złodzieja należy zgarnąć po tym jak ukradnie wodę.

Zwróć Water Chip Overseerowi w Vault–13 na trzecim piętrze. On odeśle cię do biblioteki, gdzie automatycznie złożysz raport. Porozmawiaj jeszcze raz z Overseerem i dostaniesz nowe zadanie. Wyjdź z Krypty i idź do Brotherhood of Steel. Powiedz Cabbotowi, że chciałbyś się do nich przyłączyć. Dostaniesz zadanie do wykonania w The Glow.

Po drodze do the Glow zatrzymaj się w Hub. Namów Kane'a w klubie Maltese Falcon, aby wziął cię na dół na rozmowę z Deckerem. Daj się namówić na zamach na Hightowersów i złóż na policji meldunek o planowanym przestępstwie. Przygotuj się na ciężki bój i ruszaj. Idź z policjantami, gdy udadzą się, aby zaaresztować Deckera (będziesz musiał zabić Deckera i jego ochroniarzy, aby zakończyć quest). Odbierz nagrodę, którą otrzymasz z rąk policji, weź towary sprzedawane w podziemiach Maltese Falcon i idź na zakupy.

Kup książki naukowe i podręczniki, aby podnieść swe Repair i Science Skills do poziomu 80. Sprawdź, czy masz licznik Geigera, linę, dwie pigułki Rad–X i 6 pakietów RadAway. Jeśli potrzebne ci będą inne rzeczy, porozmawiaj z Jake'em o liczniku Geigera i o promieniowaniu. Jake poradzi ci, żebyś udał się do Vance'a, sprzedawcy narkotyków na końcu bloku.

Użyj dwie Rad–X w celu uodpornienia się na promieniowanie przed wejściem do the Glow. Wchodzi się tam przez wielki krater. Przywiąż linę do metalowego słupa i zejdź na dół. Sprawdź poziom promieniowania licznikiem Geigera. Usuń źródła promieniowania przy pomocy RadAway. Przebywając w dziurze nie trać czasu. Im dłużej tam będziesz, tym większą dawkę promieniowania otrzymasz. Będąc na dole, nie wykonuj żadnych pochłaniających czas czynności. Nie odpoczywaj, nie czytaj książek lub używaj First Aid.

Brotherhood of Steel wysłało cię abyś odzyskał nagranie znajdujące się przy martwym ciele żołnierza w Power Armor spoczywającego na pierwszym poziomie. I to jest wszystko, co musisz zrobić. Jednakże na piątym piętrze jest arsenał broni, w tym karabin plazmowy. Aby się tam dostać, musisz mieć karty do żółtej, czerwonej i niebieskiej windy. Przeszukaj wszystkie ciała i schowki na różnych piętrach. Użyj twej Science Skill i przy pomocy superkomputera na czwartym poziomie unieruchom roboty. Będziesz mógł rozwalać je teraz dla punktów, a one nic ci nie zrobią. Napraw generator na szóstym poziomie, dzięki temu ruszą niebieskie windy, które zawiozą cię do arsenału. Weź wszystkie ładunki wybuchowe jakie znajdziesz, Plasma Rifle i Pistol, a także Laser Rifle, wszystkie nagrania i inne pożyteczne rzeczy. Po prostu wszystko, co tylko może ci się przydać.

Wróć do Hub i sprzedaj niepotrzebne rzeczy. Odegraj wszystkie znalezione nagrania (załadują się one automatycznie do twojego Pip Boya), ale żadnego z nich nie sprzedawaj, będzie na to czas. Idź do Brotherhood i dostarcz nagranie zabrane martwemu żołnierzowi. Zostaniesz wpuszczony. Idź na drugie piętro i porozmawiaj z Talusem. Wyda ci pozwolenie na zabranie Power Armor. Pogadaj z przywódcą Brotherhood na drugim piętrze.

Teraz możesz już wracać do Hub by sprzedać swoje nagrania i zakończyć quest, na który wysłał cię Butch. Porozmawiaj z Beth w Gun Shop w Hub o Deathclawach, Starym Haroldzie i Slappym. Mieszkają oni w południowo–zachodnim narożniku Hub. Gdy porozmawiasz z Haroldem, Slappy zaprowadzi cię do jaskini z Deathclaws. Zaatakuj Deathclawa z daleka (celuj w oczy).

DODATKOWE: *Jeżeli masz kłopot z rozwaleniem Deathclawa, to wiedz, że możesz zrobić to na kilka sposobów. Grając dobrym w walce na pięści gościem, zadbaj o dużą ilość Stimpaków oraz coś powyżej Brass Knuckles (nie mając nic więcej może być trudno) i oczywiście celuj w oczy. Jeżeli umiesz nieźle posługiwać się bronią energetyczną, to możesz spróbować załatwić mu nogi, a kiedy już solidnie po nich dostanie i będzie znacznie wolniejszy, możesz już spokojnie rozwalić go strzelając i wycofując się.*

Kiedy go rozwalisz, wdaj się w pogawędkę z umierającym mutantem w południowej części jaskini i weź dowód, który chce dostać Butch.

Idź najpierw do zielonego kręgu poniżej Boneyard, aby sprawdzić Katedrę. Jest ona domem Mastera, ale sam, bez pomocy nie dasz rady zniszczyć ani jego ani laboratorium mutantów. Udaj się do Boneyard i złóż wizytę Followers. Znajdziesz ich na zachód od Blades. The Blades są na północ od Adytum. Porozmawiaj z ich przywódcą, Nichole i uzyskaj hasło, które podasz ich szpiegowi w Katedrze, niejakiej Laurze.

Porozmawiaj z Blades o ich planie usunięcia Regulatorów rządzących Adytum. The Blades potrzebują broni i zbroi od Gunrunnersów (na północny wschód). Jeśli pozabijasz wszystkie Deathclawsy w okolicy, to sprawisz, że Gabriel, naczelnik Gunrunners, da Bladesom wszystko, czego potrzebują. Zejdź w dół po drabinie w budynku po drugiej stronie rzeki i poszukaj gniazda Deathclawsów. Musisz je wszystkie zabić, także królową matkę i zniszczyć wszystkie jaja. Kiedy skończysz, opowiedz o tym Gabrielowi

Po uwolnieniu Adytum spod jarzma Regulatorów, Miles zupgrade'uje twoją Power Armor, a Smitty doda napęd turbo do twojej Plasma Rifle. Będziesz jeszcze potrzebował Junk z martwego ciała na terenie Deathclawsów, aby zdobyć zbroję. Gdy już będziesz w posiadaniu Junk, pogadaj z Milesem i Smittym. Miles wyśle cię do księgarni w Hub.

Utnij pogawędkę z Laurą w jej celi obok wejścia do Katedry. Użyj hasła (Red Rider), a ona otworzy tylne drzwi prowadzące na klatkę schodową. Człowiek, który okaże się być Mistrzem na trzecim piętrze (Morfeusz) ma czarną odznakę, będącą kluczem do zamkniętych drzwi wejścia na klatkę schodową z tyłu za ołtarzem. Strażnicy (Nightkin///0 wpuszczą cię, jeśli założysz wcześniej czerwony płaszcz. Morfeusza można namówić na to, by zabrał cię ze sobą do Mastera. Większą frajdę może sprawić akcja bez czerwonego płaszcza, można urządzić sobie jatkę, pozabijać kogo się da i splądrować Katedrę.

Pod Katedrą jest piwnica z ukrytymi drzwiami. Otwórz je i idź korytarzem do Vault–12. Wjedź windą na trzecie piętro. Drzwi prowadzące na długi korytarz są w południowo–wschodnim rogu. W trakcie pochodu korytarzem możesz nagle doznawać jakichś koszmarów. To znak, że Master atakuje cię psychicznie. Jego ataki nieźle siekają po statystykach. Aby zneutralizować to działanie porozmawiaj z szalonym naukowcem z poziomu drugiego. Idź więc do pomieszczenia na północno–wschodnim krańcu drugiego poziomu. Jeden z nich może dać ci neutralizator. Jeżeli nie dadzą, możesz spróbować go ukraść albo zabić ich i sobie go wziąć.

Korytarz zaprowadzi cię do prawdziwego Mastera w całej jego szpetocie. Łatwo tamtędy nie przejdziesz. Możesz to uczynić, zwabiając straż na trzecim piętrze do windy. Z windy możesz wszystkich po kolei zabijać i szybko się przy jej pomocy ulotnić, gdyby zrobiło się zbyt gorąco. Sprawdź locker room, powinny być w nim granaty EMP. Jest to świetna broń do zwalczania robotów (a Master jest półrobotem).

DODATKOWE: *Mastera można spróbować rozwalić z daleka jakąś niezłą bronią (jest nieruchomy). Można też spróbować być sprytnym – jeżeli uda ci się ukryć za jakimś robotem, a Master trafi go strzelając do ciebie, to możesz oddalić się i w spokoju zobaczyć jak blaszaki rozwalają swojego Mastera. Ty musisz się wtedy tylko bronić przed hordami mutantów. Jest też bezkrwawy sposób. Jeśli rozmawiałeś w czasie gry z Vree o Mutant Science i dała ci ona holodysk z zapisami wyników przeprowadzonych przez nią autopsji, to możesz przekonać Mastera do popełnienia samobójstwa.*

Gdy już załatwisz Mastera (celuj w oczy), zdejmij czerwony płaszcz i uciekaj z Katedry. Masz mało czasu, bomba zegarowa zaraz ją zniszczy.

Teraz jedyne, co pozostało do zrobienia to rozwalenie Mutant Military Base – zakończy to grę. Jeśli korzystałeś przy pomocy swych Science Skills z komputerów w Katedrze, powinieneś wiedzieć dokładnie, gdzie baza ta się znajduje (pojawi się na mapie).

Przed tym musisz jednak zatrzymać się w Hub i kupić przenośne radio, a następnie wrócić do Brotherhood na rozmowę z szefem. Namów go, aby pozwolił ci pójść na zwiad do Military Base. Idź tam, poobserwuj strażników i wróć na ponowną rozmowę z szefem. Namów go, aby małymi siłami zaatakował bazę. Musisz przekonać do swego planu Radę, ale wówczas będziesz mógł iść do Military Base i spotkać się z twoimi trzema braćmi. Strażnicy przed wejściem zobaczą, czym jest prawdziwa potęga Braterstwa Stali, gdy Paladyni poszatkują ich ogniem ze swoich obrotowców. Jednak Paladyni pomogą ci tylko w rozwaleniu strażników na zewnątrz. Dalej już musisz sobie radzić sam.

Super Mutant strzegący drzwi budynku ma kod umożliwiający ich otwarcie. Możesz przejść (nie bez szkody dla zdrowia) przez czerwone pole siłowe. Komputer pola siłowego jest na pierwszym poziomie, pracę jego można zakłócić zdalnie przy pomocy twojego radia. Możesz także użyć twojej Repair Skill dla okresowego wyłączenia nadajnika siły pola. Nie od rzeczy będzie użycie materiałów wybuchowych.

Skorzystaj z wind. Twój cel znajduje się na drugim poziomie Vat, gdzie purpurowi raczej się powysadzają, niż wdadzą w dyskusję. Jeden z nich ma kartę dostępu, która włożona do komputera pozwoli ci poznać kody bezpieczeństwa i zaprogramować autodestrukcję za trzy minuty. Teraz nie pozostaje nic innego, jak tylko brać nogi za pas i modlić się o przeżycie.

BRONIE

Nazwa	Zniszczenia	Zasięg	Amunicja	Siła	AP	Tryby
10mm Pistol	5–12	25	12x 10mm JHP/AP	3	5	s
10mm SMG	5–12	25	30x 10mm JHP/AP	4	5	b
Desert Eagle .44	10–16	22	8x .44 magnum JHP/FMJ	4	5	s
9mm Mauser	5–10	22	7x 9mm ball	3	4	s
14mm Pistol	12–22	24	6x 14mm AP	4	5	s
.223 Pistol	20–30	30	5x .223 FMJ	5	5	s
BB Gun	1–3	22	100x BB's	3	5	s
LE BB Gun	25–35	32	100x BB's	3	4	s
Shotgun	12–22	14	2x 12ga shot	4	5	s
Combat Shotgun	15–25	22	12x 12ga shot	5	5	sb
Hunting Rifle	8–20	40	10x .233 FMJ	5	5	s
Sniper Rifle	14–34	50	6x .233 FMJ	5	6	s
Assault Rifle	8–16	45	24x .5mmJHP/AP	5	6	sb
Laser Pistol	10–22	35	12x SEC	3	5	s
Laser Rifle	25–50	45	12x MFC	6	5	s
Plasma Pistol	15–35	20	16x SEC	4	5	s
Plasma Rifle	30–65	25	10x MFC	6	5	s
Turbo Plasma	35–70	35	10x MFC	6	4	s
Alien Blaster	30–90	10	30x SEC	2	4	s
Rocket Launcher	35–100	40	1 wybuchowy/rakieta AP	6	6	s
Flamer	45–90	5	5x paliwo do miotacza	6	6	b
Minigun	7–11	35	120x 5mm JHP/AP	7	6	b
Gatling Laser	20–40	40	30x MFC	6	6	b
Unarmed	1–3	1		1	3	
Brass Knuckles	2–6	1		1	3	
Spiked Knuckles	4–11	1		1	3	
Power Fist	12–25	1	SEC	1	3	
Knife	1–7	1		2	3	wt
Throwing Knife	3–6	1		3	4	w
Combat Knife	3–11	1		2	3	wt
Spear	3–11	2		4	4	t
Vibroblade	15–33	1	30 SEC	4	4	wt
Club	1–7	1		3	3	w
Crowbar	3–11	1		5	4	w
Cattle Prod	12–21	1	20 SEC	4	4	wt
Sledgehammer	4–10	2		6	4	wt
Super Sledge	18–37	2		5	3	wt
Throwing Knife	3–6	9		3	5	t
Spear	3–11	9		4	6	t
Molotov Cocktail	8–20	9		3	5	t
Grenade (Frag)	20–35	9		3	5	t
Grenade (Plasma)	40–90	9		3	5	t
Grenade (Pulse)	100–150	9		3	5	t

Objaśnienia trybów: S – Single, B – Burst, A – Aimed

Pancerze		norm	laser	ogień	plazma	eksplodujące	waga	siła
Leather Jacket	AC 8	0/20	0/20	0/10	0/10	0/20	5 lb	
Leather Armor	AC 15	2/25	0/20	0/20	0/10	0/20	8 lb	
Metal Armor	AC 10	4/30	6/75	4/10	4/20	4/25	35 lb	

Tesla Armor	AC	15	4/20	19/90	4/10	10/80	4/20	35 lb	
Combat Armor	AC	20	5/40	8/60	4/30	4/50	6/40	20 lb	
Brotherhood Armor	AC	20	8/40	8/70	7/50	7/60	8/40	25 lb	
Power Armor	AC	25	12/40	18/80	12/60	10/40	20/50	85 lb	str 8
Hardened Power Armor	AC	25	13/50	19/90	14/70	13/50	20/60	100 lb	str 8

Parę tanich sztuczek

OK, to nie jest cheat, ale drobna porada. Jeżeli chcesz maksymalnie nabić sobie charakterystyki to: walcz z Deathclawami z Boneyard nie załatwiając ich matki. Powtarzaj to do znudzenia (a za każdego – 1000 punktów).

Wartościowym mięsem armatnim są też patrole supermutantów przed bazą.

Czasem zdarza się, że zamyślony pauzujesz grę i myślisz: Dlaczego mam takie crapowate statystyki?

Aby sobie z tym poradzić możesz skorzystać z poniższych rad:

Stosując narkotyki (okresowo poprawiają wydolność; później zgodnie z efektem jo–jo obniżają radykalnie. Potem wracają do normy albo i nie, jeżeli uzależniłeś się od nich).

Chirurg z Brotherhood może tutaj pomóc (prawie we wszystkim), jednak musisz mu zapłacić.

Chuck, przepowiadacz przyszłości z Adytown pomoże twojemu szczęściu. Celt Patryk (czasami spotykany na pustyni) może poprawić ci Charyzmę. Kiedy jesteś napromieniowany i nie umierasz, dostajesz przypał w tabelkach. Niestety, ma być patch usuwający tego buga (bo to niestety jest bug; ale z drugiej strony Spidermanowi to nie przeszkodziło.)

Dobra, ze statystykami jest już OK. Ale co zrobić z tymi nędznymi umiejętnościami? Cóż, od tego mamy: MacRae, strażnik przy kwaterze Blades w Boneyard polepszy twoje umiejętności walki, jeżeli ułatwisz życie jego chłopakom.

Vree, główny skryba w Brotherhood na trzecim poziomie, może dać kurs komputerowy, który poprawi ci Science Skill.

Biblioteka w Vault–13 zawiera parę przydatnych rzeczy.

Biblioteka w Hub jest pełna chłodnych książek (potrzebna kasa).

A reszty szukaj w tekście i na własną rękę.

Naprawdę tanie sztuczki

Gun Runnerzy dadzą ci zniżkę, jeżeli uporasz się z ich problemem z Deathclawami. Będziesz mógł wtedy kupować coś u nich taniej. Kupuj więc rzeczy i natychmiast je odsprzedawaj za większą kasę. Powtarzaj do znudzenia.

Czasami działa też z różnymi postaciami, ale jest ryzykowne. Czyli – save – próbuj – load – próbuj. I tak aż do skutku. Czasami po okradzeniu jakiegoś frajera, zachowaniu gry i załadowaniu jej od razu, może się okazać, że gościowi przybyło kasy. No to znowu go...

Kolejny z Gun Runnersami. Skończ sprawę z Deathclawsami, idź do szefa i powiedz mu o tym. Dostaniesz 1000 punktów. Pogadaj z nim jeszcze raz, a pomyśli, że jeszcze nie ukończyłeś zadania. Wyjdź z pomieszczenia, pójdź do innego miasta (czasem wystarczy tylko wyjść na mapę i wrócić) i znowu z nim pogadaj. Dostaniesz 1000 punktów. I do skutku.

W Oldtown w Hub pogadaj ze Sloppym, aby zabrał cię do jaskini Deathclaws. Dostaniesz 800 punktów. Zabij stwora, wracaj i powtórz sprawę ze Slappym. Ile razy chcesz.

Jeśli wziąłeś sobie Gifted, to weź też zdolność Mutate! Zmień ją w coś innego. Stracisz karę –10%; ale nie stracisz bonusa do statystyk.

No i możesz targować się z Vincem (dealerem), nawet jeżeli powiedział ci, żebyś spadał. Po prostu wejdź do pomieszczenia, a kiedy powie ci, że nie chce cię widzieć, wybierz opcję Barter.

Zupełnie darmowa sztuczka

Cały czas zachowuj stan gry i rób rzeczy od nowa. Może zrobisz je lepiej. A może nie. Próbuj do skutku.

FIFA '96/'97

Bogdan Wiciński

Producent: EA SPORTS
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95
Opis: '96 – SS'36; '97 – SS'42
Demo: SS CD'42
Wymagania: P90, 16 MB RAM

Każdy gracz zdaje sobie sprawę, że FIFA'96 wyznaczyła nową jakość piłek nożnych. Od niej rozpoczęła się era symulacji piłkarskich. Ta gra zelektryzowała miliony graczy na całym świecie, bowiem zawierała potężny ładunek miodu i setki tajemnic, które odkrywało się przy nowym kontakcie z grą. Do tego potrzebne były setki godzin spędzone przy komputerze. Poniżej mam przyjemność zaprezentować garść ciekawostek, taktyk i unikatowych informacji, których nie znajdziesz w żadnej instrukcji, recenzji czy nawet poradniku. Należy to do pewnego stopnia potraktować jako usystematyzowaną wiedzę encyklopedyczną z pewnym odcieniem własnych przemyśleń, które niekoniecznie muszą pokrywać się ze stereotypami. Dzięki tym informacjom dobrze znane gry staną się z pewnością na po raz kolejny niesamowite. Przeczytaj, a dowiesz się sam, o ilu rzeczach nie miałeś pojęcia.

FIFA '96

Gra epokowa, przełomowa. Zrecenzowana na łamach SECRET SERVICE. Wiele ciekawostek i rozwiązań technicznych. Cechy: Technologia Virtual Stadium, ponad 15.000 słów komentarzy Johns Motsona, ponad 3500 prawdziwych piłkarzy, 12 międzynarodowych lig, 17 cech definiujących umiejętności graczy, Liga, Mistrzostwa Świata, Puchary, Praktyka i mecz towarzyski jako dostępne tryby grania, Low–Res, Hi–res SVGA, opcjonalnie – edycja własnej drużyny, 15 minut filmów, tryb multiplayer (do 4 graczy) przez modem, 7 różnych widoków kamery podczas meczu, nieograniczone widoki podczas powtórek, mecze trwające 2 razy po od 2 do 45 minut.

Obsługa wersji językowych: angielski (komentarz), niemiecki, francuski, hiszpański, szwedzki, włoski.

Klawiszologia

Kamery

F1	Tele cam (zalecana)
F2	Sideline cam
F3	Cable cam
F4	Endzone cam
F5	Stadium cam
F6	Shoulder cam
F7	Ball cam
F8	przełączanie dźwięku
F11	wyjście do DOS
F12	opuszcza bieżącą grę
1	urządzenia sterujące
2	pokrycie boiska przez poszczególne formacje
3	formacja
4	strategia
5	zmiany
6	statystyki z meczu
o	opcje
r	powtórka
g	podsumowanie bramek
f	podsumowanie fauli
–	zmniejsza obraz
=	automatycznie dostosowuje obraz do możliwości sprzętu
0	pełen obraz
h	przełącza rozdzielczość
c	wyłącza zegar
n	numery graczy/nazwiska graczy

FAQ

Informacje techniczne

W podkatalogu /FEDATA tworzą się następujące pliki:

OPTIONS.DAT – przechowuje opcje gry. Jeśli skasujemy plik, opcje powracają do ustawienia standardowego.

HISCORES.DAT – przechowuje dane z tabelami ligowymi, najlepszymi strzelcami i wszelkimi „naj".

CTEAM00.DAT – przechowuje dane z własnoręcznie wyedytowaną drużyną.

SGAME00.DAT – przechowuje dane ze stanem gry. Ich wielkość zależy od trybu.

W podkatalogu /SOUND tworzą się następujące pliki:

PLR_TC00.VIV – przechowuje dane z komentarzem dotyczącym nazwisk graczy. Tworzone są dla drużyn własnoręcznie wyedytowanych.

Ustawienia drużyny

Formacja: Sweeper jest jak na razie najlepszą formacją defensywną.
4–3–3 dostarcza dobrych proporcji pomiędzy obroną a atakiem.
4–4–2 doskonałe w sytuacji, gdy przeciwnik ma wielu obrońców a ty umiesz „objeżdżać" ich skrzydłami

Strategie: „All Out Offence"oznacza, że napastnicy operują pod polem karnym przeciwnika. Pomoc również gra bardzo ofensywnie. Obrona przesunięta daleko od własnego pola karnego. Łatwiej strzelić gola, ale i bardzo łatwo go stracić. „Long Ball" doskonała do szybkich i prostych ataków. Długa piła z obrony na wysuniętego napastnika, który po przyjęciu od razu stwarza zagrożenie. Trzeba uważać na spalone.

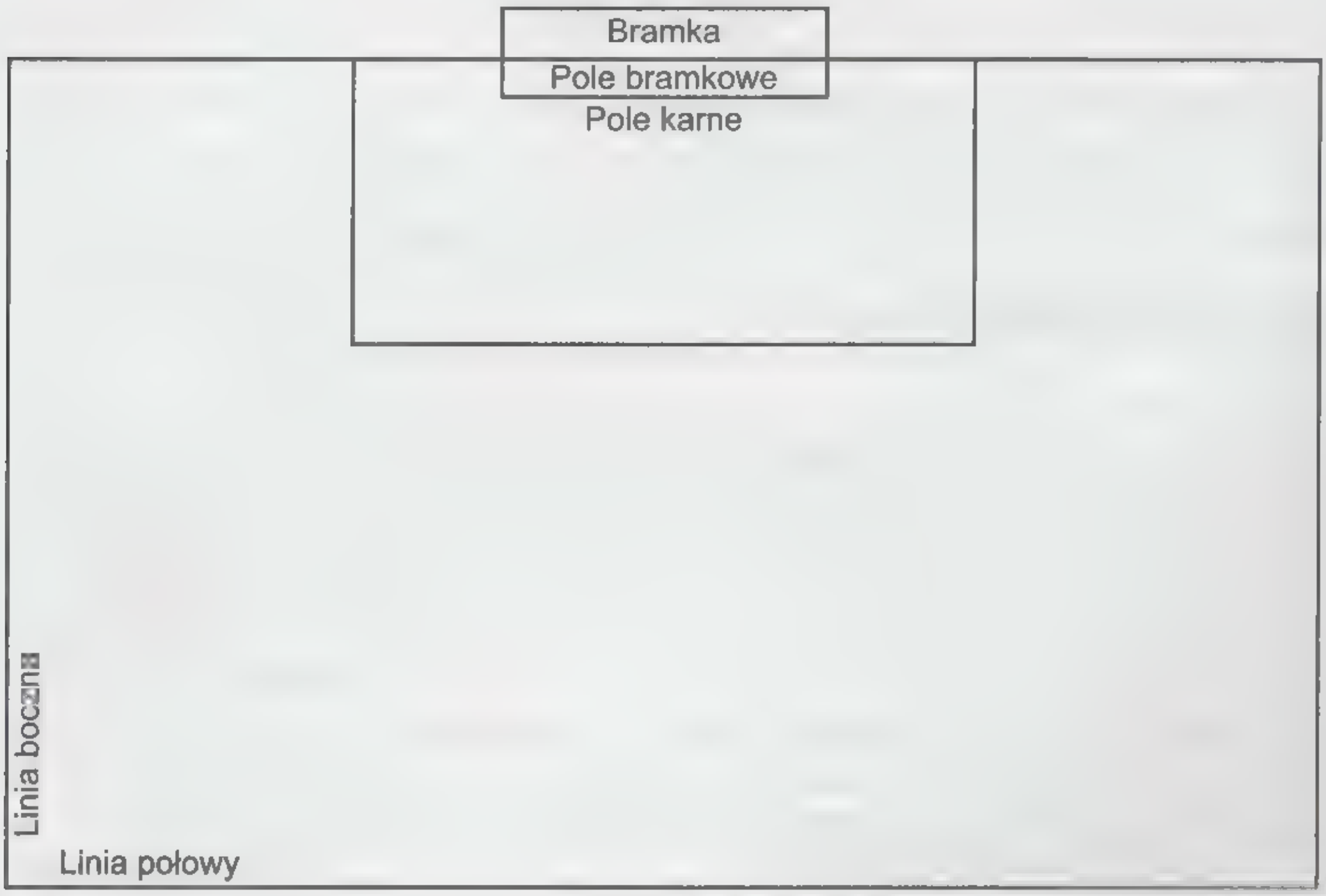
Taktyki

Skala ocen wybranych taktyk – oddaje jak użyteczna i łatwa w wykonaniu jest dana taktyka.
***** doskonała, perfekcja, bez niej nie można przeżyć
**** dobra
*** przeciętna
** używana od czasu do czasu, mało praktyczna i niewygodna.
* radzę korzystać rzadko.

Oto diagramy sytuacji taktycznych na przykładowej nawierzchni boiska. Jego przeznaczeniem jest proste wytłumaczenie bardziej skomplikowanych taktyk. Pokazani są na nim najważniejsi piłkarze.

B – twój bramkarz
O – twój obrońca
P – twój pomocnik
N – twój napastnik
S – twój środkowy napastnik

b – przeciwny bramkarz
o – przeciwny obrońca
p – przeciwny pomocnik
n – przeciwny napastnik
s – przeciwny środkowy napastnik



1. SPRINT ***

Nie przytrzymuj klawisza strzału czy podania. Najpierw uaktywnij turbo, aby być bardziej zwrotnym. Korzystaj z czteroklawiszowego urządzenia sterującego: klawisz niebieski w Gamepad albo B na SFX. Umożliwi ci to szybsze poruszanie po boisku. Nie używaj tego cały czas, tylko wtedy, gdy chcesz go wykorzystać przeciw konkurentowi (niech za szybko się nie nauczy twego sposobu gry).

2. STRZAŁ PODANIEM ***

To nie żart. Klawisz podania jest tak uniwersalny, że może być wykorzystywany do strzelania i do podań wymiennie.

Jeśli przytrzymasz klawisz krótko, wtedy podasz do najbliższego gracza. Gdy przytrzymasz go dłużej, strzelasz z niezłą siłą w linii prostej. W ten sam sposób akcję wznawia bramkarz od pola bramkowego. Gol jest niemal pewny w sytuacji sam na sam z bramkarzem, bo strzelasz płasko, po ziemi, tuż przy słupku. Jest to skuteczniejsze od zwykłego strzału i bardziej eleganckie. Ta taktyka wymaga sporo wysiłku, ale się opłaca.

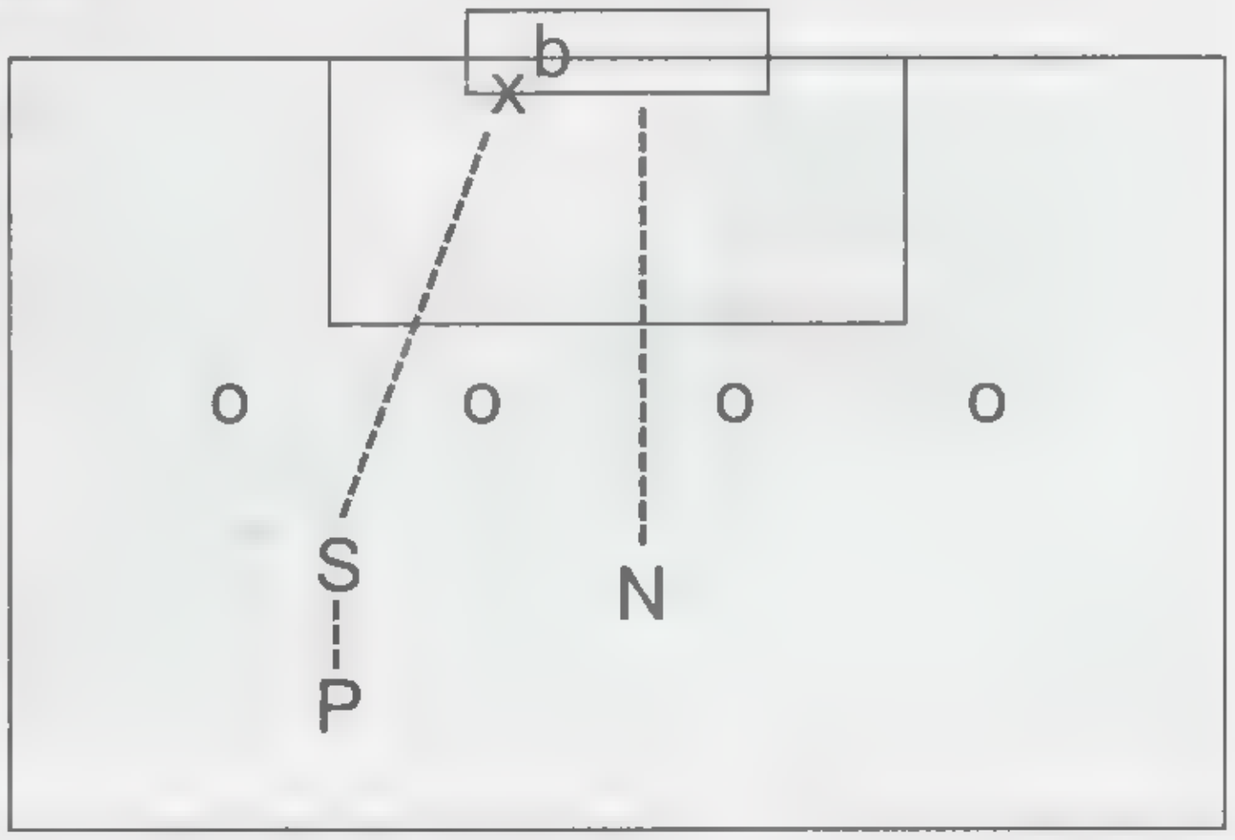
3. PRZEWROTKA *

Wymierz podanie do tyłu. Podasz ją swojemu graczowi w trochę niekonwencjonalny sposób. Podanie takie ma mało siły, więc nie może być wykorzystywane na duże odległości.

Taktyki w ataku

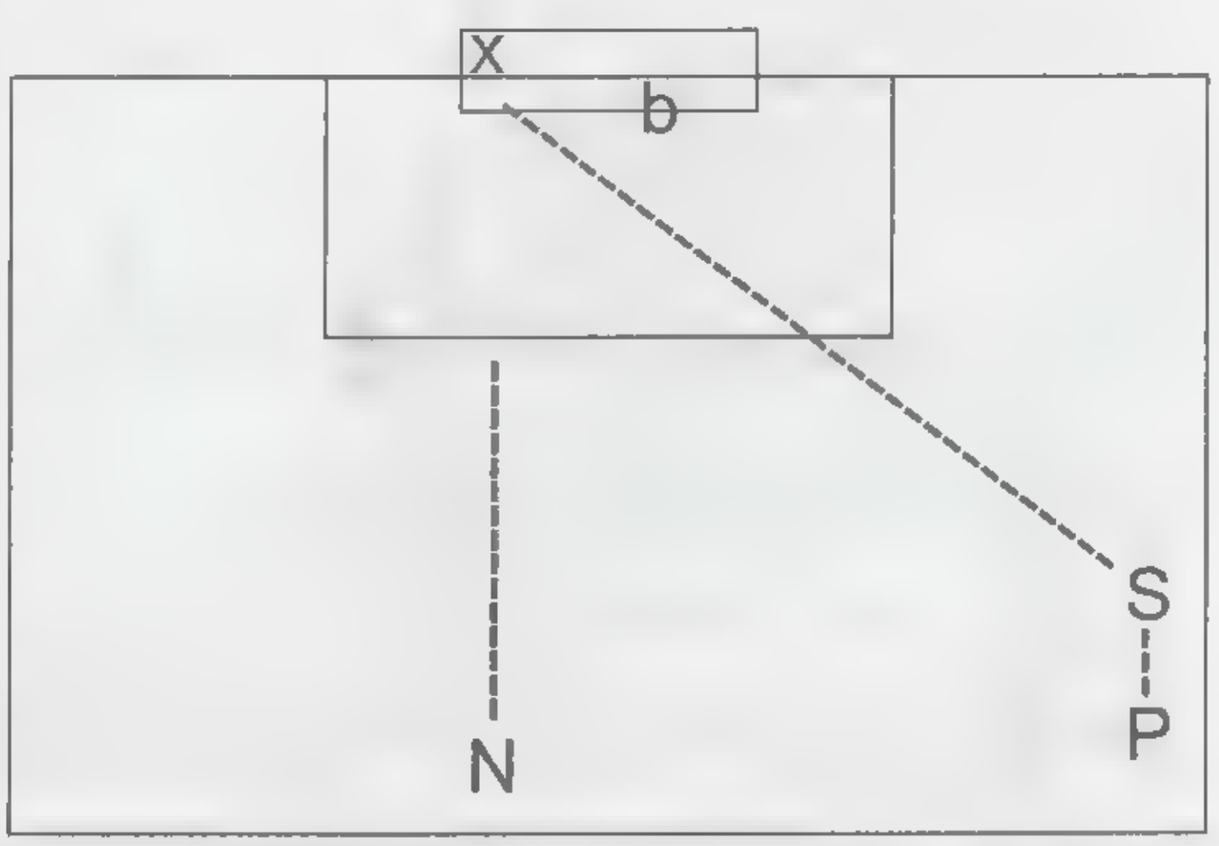
1. DALEKA WRZUTKA na pole karne **

Po przejęciu piłki obrońcą lub pomocnikiem w okolicach środka boiska wyjdź na bok, poza obszar koła i wykonaj daleki lob na pole karne przeciwnika. Następnie szybko uruchom środkowego napastnika i przy użyciu klawisza turbo przemieść go na przedpole pola bramkowego. Po wrzutce bramkarz zazwyczaj piąstkuje piłkę albo ją lekko odbija na bliską odległość. Piłka staje się wówczas bezpańska. Dobiegnij do niej szybko i strzel łatwego gola niemal na pustej bramki.



2. WRZUTKA PO PRZEKĄTNEJ *

Poprowadź napastnikiem lub pomocnikiem piłkę w kierunku bramki skrzydłem bliższym tobie, tak abyś dobrze widział zawodnika z piłką. Pamiętaj, abyś biegł blisko linii. Gdy ujrzysz punkt wykonywania rzutów karnych, odwróć się w kierunku pola karnego (tak aby znaleźć się na przekątnej połowy boiska) i wykonaj wiszącą wrzutkę na pole karne. Następnie podkręć ją w kierunku bramki. Perfekcyjnie wykonane zagranie sprawdza się w stu procentach, bowiem piłka wpada do bramki



obok wychodzącego bramkarza. Czasem zdarza się, że bramkarz odbije piłkę i pozostawi ją bezpańską do dobicia. Tę samą sztuczkę możesz próbować i z drugiej strony, ale jest ciężej ocenić kąt i dystans.

3. DOŚRODKOWANIE ****

To zagranie nie jest wspomniane w instrukcji, a jest dość często praktykowane. Jeśli chcesz dośrodkować piłkę na pole karne, najlepiej zagrać do napastnika na skrzydło na przedpole pola karnego. Następnie postaraj się rozpędzić napastnika i w okolicach pomiędzy jedenastką i polem bramkowym wrzuć piłkę na pole karne przeciwnika. Powinien tam znajdować się twój napastnik, który z pierwszej piłki ma zdobyć bramkę głową. Pamiętaj o wrzutce przed dobiegnięciem do linii końcowej boiska i o przytrzymaniu klawisza dośrodkowania na parę sekund przed tą czynnością.

4. OBRÓT O 180 STOPNI ***

Kiedy gnasz napastnikiem na bramkę, a przed sobą masz tylko jednego obrońcę do ograna, po dobiegnięciu do obrońcy zatrzymaj się. Następnie odwróć się tyłem do niego. Sprowokuje go to do wślizgu od tyłu. Wówczas wciśnij razem Lob i Strzał i postaraj się odwrócić. W ten sposób powinieneś ominąć leżącego obrońcę i znaleźć się w sytuacji „sam na sam" z bramkarzem.

5. PRZELOBOWANIE PRZECIWNIKA ****

Podaj piłkę do napastnika, który powinien znaleźć się w klarownej sytuacji z jednym obrońcą broniącym dostępu do bramki. Gdy znajdziesz się dwie długości na wprost przed obrońcą raptownie pyknij Lobem (dalekie podanie) tak, aby piłka leciała ponad obrońcą. Wówczas zawodnik broniący będzie starał się wybić piłkę głową, co mu się nie uda. Ty naturalnie nie zwalniasz swoim napastnikiem nawet na sekundę i biegniesz za piłką. Gdy ta minie obrońcę, powinna zleleźć się pod twoja nogą. Dalej wszystko zależy od ciebie.

6. PODAJ I BIEGNIJ ***

Powiedzmy, że grasz ustawieniem 4–3–3 (naturalnie sprawdza się to w dowolnej formacji dla dwóch zawodników), a twój rozgrywający ma piłkę w środkowej części boiska. Drybluj nim, staraj się nie stracić piłki i dobiec z nią do linii bocznej, lekko przesuwając się w kierunku pola karnego przeciwnika. Gdy środkowy napastnik znajdzie się pod kątem 45 stopni do linii bocznej boiska, podaj mu piłkę, a następnie szybko wciśnij odegranie z pierwszej piłki Lobem (musisz to zrobić natychmiastowo).

Następnie szybko udaj się w okolice pola karnego przeciwnika. Pomocnik, nawet bez piłki, pozostaje cały czas pod kontrolą. Gdy znajdziesz się w dogodnej pozycji, naciśnij podanie. Napastnik odegra ci piłkę, a ty znajdziesz się w wybornej sytuacji, pod warunkiem, że manewr wykonałeś perfekcyjnie. Nie załamuj się, jeśli sztuczka nie będzie wychodziła od razu, bo jest to trudny do wykonania patent. Pamiętaj, aby nie czekać zbyt długo z odegraniem do pomocnika, ponieważ obrońcy mogą odebrać piłkę napastnikowi a on sam, może się zdecydować na strzał.

7. STRZAŁ WZDŁUŻ LINII BRAMKOWEJ **

Jeśli znajdziesz się na linii kończącej boisko na dowolnym skrzydle, postaraj się dośrodkować wzdłuż linii bramkowej. Piłka zawsze przelatuje obok bramkarza (czasem odbija ją do bramki), padając łatwym łupem wchodzącego napastnika lub zawodnika, który przechwytuje ją po opuszczeniu pola bramkowego.

8. STRZAŁ Z DALEKA ***

Na początku pokonanie bramkarza w ten sposób wydaje się niemożliwe. Musisz mieć w drużynie bardzo dobrego strzelca, z nim możesz liczyć na sukces i fantastyczne bramki. Nie skutkuje to zawsze, ale działa, a bramki prezentują się wręcz fantastycznie. Najlepiej nie praktykować tego zbyt często w meczu.

Wskazówki ogólne

– Strzelaj tylko wtedy, gdy bramkarz ruszy do piłki.

– Jeśli w obronie jest zbyt dużo zawodników, a ty zdajesz sobie sprawę, że ciężko będzie coś wykombinować, wycofaj piłkę do obrony albo pomocy. Zmusi to obronę do wyjścia z pola karnego i ruzluźni zarazem szyki, umożliwiając szybki atak.

– Jeśli obrońca odebrał ci piłkę na wprost bramki, przełącz się na najbliższego napastnika i wykonaj wślizg. Często udaje się im wyłuskać piłkę i skierować ją do bramki.

Taktyka w obronie

1. GRA CIAŁEM, ZWARCIE

Najważniejsza w obronie jest gra ciałem. W tym celu dobrze jest posiąść umiejętność przełączania piłkarzy. Jeśli masz te warianty opanowane, proponuję z nich korzystać za każdym razem. Czasem dobrze zostawić tę robotę komputerowi, gdyż on bardzo dobrze sobie z tym radzi.

W tym czasie dobrze przełączyć się na innego obrońcę i ustawić się pomiędzy nim a bramkarzem, tak aby stworzyć podwójną zaporę.

2. WŚLIZG

Wślizg jest dobrym rozwiązaniem zabezpieczającym przed szybko zbliżającym się napastnikiem. Najlepsze efekty osiągasz wówczas, gdy biegniesz obrońcą na wprost przeciwnika. Gdy sytuacja wyda się dobra, wykonaj wślizg (ciężko jest mi powiedzieć, sam musisz wyczuć kiedy). Nigdy nie rób ich z boku czy od tyłu, ponieważ grozi to brzydkim faulem i kartką.

3. PCHANIE

Tę metodę proponuję w ostateczności, ponieważ bardzo często kończy się żółtą, a nawet czerwoną kartką. Poza tym jest mniej skuteczna niż gra ciałem. Aczkolwiek fajnie jest popatrzyć jak znienawidzony przeciwnik pada na ziemię lub przelatuje kilka metrów dalej w powietrzu.

4. TIPSY

Pamiętaj, że niektórzy zawodnicy grają lepiej ciałem od innych. Jest to ważny powód, aby ustawić w trakcie obrony sterowanie na najlepszego zawodnika.

Aby się dowiedzieć, kto jest najlepszy, wystarczy przestudiować statystyki obrońców.

Niektórzy napastnicy są tak dobrzy, że ograć może ich dwóch lub więcej obrońców. Dlatego musisz pamiętać, aby nigdy nie było dziur w obronie, gdy grasz z bardzo dobrą drużyną.

5. STRATEGIE

Nawet przy taktyce bardzo ofensywnej, masz możliwość bronić się efektywnie – nie pozwalaj aby strzelcy zbliżali się zbyt blisko twojej bramki. W rzeczywistości zaczynasz obronę już na lini środkowej boiska, ograniczając w ten sposób zagrożenie strzału z dystansu do minimum. Przy taktyce skrajnie defensywnej, zagęszczasz do granic możliwości własne pole karne i jego przedpole, pozostawiając resztę boiska praktycznie wolną. W ten sposób narażasz się na strzał z daleka i przypadkową bramkę. Najlepiej po odebraniu piłki od razu wybijać ją na drugą połowę, tak daleko jak jest to możliwe. Zabawa w krótkie podania na swojej połowie zazwyczaj kończy się utratą piłki a to owocuje tylko jednym – straconą bramką.

6. SKRACANIE POLA GRY

Poprzez skrócenie pola gry, możemy uczynić obronę silniejszą niż zazwyczaj. Zawodnicy przeciwnika mają w ten sposób mniej miejsca na rozegranie piłki, łatwiej jest również o złapanie ich na spalonym.

Taktyka rzutów rożnych

Podczas wykonywania rzutu rożnego skieruj piłkę na długi słupek. W 50% dośrodkowań twój gracz zagłówkuje. Nie używaj odegrania z pierwszej piłki, gdy futbolówka jest w powietrzu.

2. RZUTY ROŻNE W CEL ***

Piłka podąża tam, gdzie sobie życzysz, w zależności od długości wciskania klawisza Lob.

3. OBRONA RZUTÓW ROŻNYCH **

Postaraj się przesunąć jednego lub dwóch zawodników broniących w okolice krótkiego słupka, ale nie na linię bramkową, ponieważ takie piłki wyłapuje bez problemu bramkarz. Po dośrodkowaniu musisz zadecydować, czy skakać do dośrodkowania, czy starać się przyjąć piłkę na klatę. Naturalnie do główki możesz zaanagażować i dwóch graczy, przełączając się na zawodnika, potem wciskając skok do główki. Natępnie szybko powtórz tę samą czynność z drugim graczem.

Taktyka rzutów karnych

1. PRAWY GÓRNY JEST NAJLEPSZY ***

Najpewniejszym miejscem przy strzelaniu karnych jest prawy górny–róg bramki. Strzelając w tym kierunku, prawie zawsze zdobywasz gola. Nawet jeśli bramkarz rzuci się w tym kierunku i tak nie doleci do piłki.

Nie trzymaj kierunku zbyt długo, ponieważ łatwo przestrzelić lub trafić w poprzeczkę. Do egzekucji karnego wybierz zawsze najlepszego strzelca.

2. COMPUTER GOALIE (Mark Todd) **

Pamiętaj aby nigdy nie wykonywać więcej niż trzech rzutów karnych w to samo miejsce, ponieważ bramkarz komputerowy podnosi swoje umiejętności i zapamiętuje miejsca, gdzie strzelałeś.

Taktyka rzutów wolnych

1. DŁUGI LOB **

Kiedy wykonujesz rzut wolny z własnej połowy, wówczas przeciwnik wychodzi do przodu pozostawiając sporą przestrzeń pomiędzy obroną a bramkarzem. Ustaw jednego z wysuniętych napastników tam, gdzie nie ma obrony, a jest wolne pole pomiędzy tobą a bramkarzem.

Uderzona piłka nie doleci z pewnością do zawodnika, ale ominie obronę. Po opanowaniu piłki będziesz miał przed sobą jedynie bramkarza. Pobiegnij co sił w nogach na bramkę i strzel gola. Jeśli ustawisz zawodnika za linią obrony, narazisz się na pułapki ofsajdowe, ale nie martw się, ponieważ sędziowie rzadko odgwizdują spalone.

2. KRÓTKI LOB **

Jeśli wywalczyłeś rzut wolny na połowie przeciwnika, przesuń wskaźnik wyznaczający cel strzału za mur, najlepiej pomiędzy dwoma obrońcami na krańcu lewego skrzydła. Uderz piłkę. Ten sposób wykonywania rzutów wolnych oznacza zdobycie bramki w 60%.

CHEATY „DRUŻYNOWE"

Aby je uaktywnić należy:

– Wcisnąć funkcję „QUIT TO DOS".

– Podczas animacji z listą płac wpisz „xplay" i wciśnij klawisz [return]. Przeniesie cię to bezpośrednio do menu z opcją meczu towarzyskiego [Friendly Game] z zestawem pięciu bonusowych drużyn nazwanych [EA Superstars]. Niektórzy z graczy posiadają specjalne umiejętności.

Drużyny EA Superstars:

All Nighters
As Designed

Strontium 90
The Gimps
The Rod Benders

Specjalne umiejętności:

Ben Cho (Str90) – kiedy wrzuca piłkę na przedpole pola karnego przeciwnika, nie przytrzymuj kierunku lotu piłki. Wówczas kopnie on lekko piłkę przed siebie a każdy gracz pobiegnie za nią w dowolnym kierunku. Może on również zatrzymać wrzutkę w powietrzu po wciśnięciu odpowiedniego klawisza. Opanowanie sposobu gry tego gościa zajmuje wieki.

Steve Rechtshaffner (RodBend) – zawsze strzela swojaki bez względu na to, który z klawiszy wciśniesz.

Jason Rupert (Str90) – wciśnij równocześnie Strzał i Podanie, a każdy z przeciwników przewróci się na plecy na krótki czas.

Darren Gyles (Str90) – część publiczności zawsze wrogo reaguje, kiedy dochodzi do piłki. Jeśli w momencie obrony wciśniesz jednocześnie Strzał i Podanie (Pchnięcie) odepchnie on najbliższego zawodnika tak mocno, że ten będzie koziołkował w powietrzu i przewróci się w odległym miejscu.

Ted Sylka (Str90)– jeśli popchniesz dowolnego przeciwnika w obronie, ten wyleci w górę i zawiśnie w powietrzu na krótki okres.

CHEATY – TRYBY GRY ROZSZERZONEJ

Aby je uaktywnić należy:
– udać się do menu meczu towarzyskiego i wyboru drużyn [Friendly Team].
– jako drużynę z lewej strony, wybierz Vancouver z ligi USA.
– jako drużynę z lewej strony, wybierz reprezentację Kanady.
– następnie wciśnij Ctrl–Alt–Insert (tak jakbyś restartował komputer).

Wyświetli to menu z rozszerzonymi trybami gry o przeróżnych właściwościach. Jeśli raz uaktywnisz je w ten sposób, możesz do niego powracać wciskając F1.

BALL SIZE (rozmiary piłki) Mała–Normalna–Duża–Większa–Największa
BALL PERSONALITY (charakter piłki) Normalna–Szurnięta–Zwariowana
INVISIBLE WALLS (niewidzialne ściany Włączone–Wyłączone)
TEAM A/B– SIZE (rozmiary drużyn) Duże–Małe
JERSEY
GOALIE (bramkarze) Normalni–Kiepscy
PLAYERS (piłkarze) Normalni – Super Bramkarze – Super Obrona – Super Atak– Super Drużyna
SHOTS (strzały) Normalne–Super

FAQ

Reprezentacje narodowe

„+" Podkreśla, że drużyna jest bardzo dobra w swojej kategorii, zaś „–", że jest bardzo kiepska. Dzięki tym statystykom podane masz na talerzu, ile są warte poszczególne ekipy. Dla uatrakcyjnienia zabawy, proponuję zacząć grę od najsłabszych drużyn.

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W.końcowy
Algeria	2	2	2	3	3
Argentina	4	3	4	4	4
Australia	2	2	2	2	2
Austria	2	2	2	3	3
Belgium	3	3	4	3	4

Bolivia	3	3	3	3	3
Brazil	4	4	5	4	5+
Bulgaria	4	4	4	4	4
Cameroon	3	4	3	3	4
Canada	2	2	2	2	2
Chile	3	3	2	2	3
China	3	3	3	2	3
Columbia	4	3	4	4	4
Costa Rica	2	2	2	2	2
Croatia	3	3	3	3	3
Czech Republic	3	3	3	3	3
Denmark	4	3	4	4	4
Egypt	3	4	3	3	4
England	4	4	4	4	4+
Finland	3	3	3	2	3
France	4	3	4	4	4
Germany	4	5	5	4	5+
Ghana	4	4	4	3	4
Greece	3	4	3	3	4
Hong Kong	1	2	1	2	1-
Hungary	2	2	2	3	2
Iceland	3	2	3	3	3
Israel	3	3	2	3	3
Italy	4	4	4	5	5+
Ivory Coast	3	4	3	4	4
Japan	3	3	3	2	3
Luxembourg	1	1	1	1	1-
Mexico	4	4	4	4	4
Morocco	3	3	3	3	3
N. Ireland	2	2	3	2	3
Netherlands	4	4	4	4	4+
New Zealand	1	1	1	1	1-
Nigeria	4	4	4	4	4
Norway	4	4	4	5	4+
Peru	2	2	2	2	2
Poland	4	3	4	3	4
Portugal	4	3	4	3	4
Rep. Ireland	4	5	4	4	4+
Romania	4	4	4	4	4
Russia	3	4	4	4	4
Saudi Arabia	3	3	3	4	4
Scotland	3	3	3	3	3
Singapore	2	2	2	1	2-
South Africa	2	2	2	2	3
South Korea	3	3	3	3	3
Spain	4	5	4	4	5+
Sweden	4	5	4	4	5+
Switzerland	4	4	4	4	4
Turkey	2	3	2	3	3
Ukraine	2	2	2	2	2
Uruguay	3	3	3	3	3
USA	3	4	3	4	4
Wales	2	3	3	3	3
Zambia	4	4	3	3	4

Drużyny ligowe

BRAZYLIA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
A. Mineiro	1	1	1	1	1–
Bahia	1	1	1	1	1–
Botafogo	4	4	4	4	4
Corinthians	4	4	4	4	4
Cruzeiro	1	1	1	1	1–
Flamengo	5	4	5	5	4+
Fluminense	4	5	4	5	4+
Gremio	3	3	3	3	3
Guarani	3	3	3	3	3
I Porto Alegre	1	1	1	1	1–
Palmeiras	4	3	4	4	4
S Recife	2	1	1	2	1–
Santos	3	3	3	3	3
Sao Paulo	3	3	3	2	2
Vasco Da Gama	2	2	2	2	2
Vitoria	1	1	1	1	1–

ANGLIA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
Arsenal	3	4	3	4	4
Aston Villa	2	1	1	2	2–
Blackburn	5	4	4	4	4+
Chelsea	2	3	3	3	3
Coventry	1	2	1	2	2
Crystal Palace	1	1	1	1	1–
Everton	2	2	2	3	2
Ipswich	1	1	1	1	1–
Leeds	4	4	3	4	4
Leicester City	1	1	1	1	1–
Liverpool	4	4	5	4	4+
Manchester C	2	2	2	2	2
Manchester U	4	4	4	4	5+
Newcastle	4	3	5	4	4+
Norwich	1	1	1	2	1–
Nottingham F	4	4	4	4	4
Queens Park	4	3	3	4	3
Sheffield W	2	2	2	3	2
Southampton	3	3	3	3	3
Tottenham	4	3	4	4	4
West Ham U	1	2	2	3	2
Wimbledon	3	5	2	3	3

FRANCJA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
Auxerre	3	4	3	4	3
Bastia	3	2	2	2	2
Bordeaux	4	4	3	3	3
Caen	2	1	1	1	1–
Cannes	4	3	2	3	3
F C Metz	4	3	2	3	3
Le Havre	3	3	2	2	3
Lille	3	3	1	2	2
Lyon	4	4	4	4	4+
Martigues	3	2	2	2	2
Monaco	4	3	3	3	3
Montpellier	2	4	2	2	2
Nantes	5	4	4	4	4+
Nice	2	2	2	1	2
Paris SG	4	4	4	4	4+
R C Lens	4	3	4	4	4
Rennes	3	2	2	3	3
Sochaux	1	1	1	1	1–
St Etienne	2	2	2	1	2
Strasbourg	3	3	3	4	3

NIEMCY

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
1860 Munchen	3	2	2	2	2
Bayern Munchen	4	4	4	4	4+
Bochum	2	2	2	1	1
Borussia MG	4	4	4	4	4
Dortmund	4	4	4	5	5+
Dresden	1	1	1	1	1–
Duisburg	1	1	1	1	1–
FC Köln	3	3	3	3	3
Frankfurt	2	2	2	3	3
Freiburg	4	4	4	4	4
Hamburg	2	2	2	2	2
Kaiserslautern	4	4	4	4	4
Karlsruhe	3	4	3	3	3
Leverkusen	4	4	4	3	4
Schalke	3	3	3	2	3
Stuttgart	3	3	2	2	3
Uerdingen	2	2	2	2	2
Werder Bremen	5	5	5	4	5+

WŁOCHY

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
AC Milan	4	4	4	5	4+
Bari	3	3	3	3	3
Brescia	1	1	1	1	1–
Cagliari	4	4	4	4	4

Cremonese	3	3	2	3	3
Fiorentina	4	4	4	3	3
Foggia	2	1	1	1	1–
Genoa	2	2	2	2	2
Inter Milan	4	4	4	4	4
Juventus	4	5	4	5	5+
Lazio	5	5	5	4	5+
Napoli	4	4	4	4	4
Padova	2	2	2	2	2
Parma	4	4	4	4	5+
Reggiana	1	1	1	1	1–
Roma	4	5	4	5	4+
Sampdoria	4	4	4	4	4+
Torino	3	3	3	3	3

MALEZJA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
Brunei	1	2	2	1	2–
Johor	3	3	3	3	3
K Lumpur	3	3	3	3	3
Kedah	4	4	3	3	3
Kelantan	3	3	3	3	3
Malacca	2	2	2	2	2–
N Sembilan	3	2	2	2	2
Pahang	4	4	4	3	3+
Penang	2	2	2	2	2
Perak	3	3	3	2	3
Perlis	2	2	2	2	2
Sabah	3	3	3	2	3
Sarawak	4	3	3	3	3
Selangor	4	4	4	3	3+
Singapore	4	3	4	3	3+
Terengganu	3	3	3	3	3

HOLANDIA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
Ajax	4	5	5	4	5+
Dordrecht '90	2	1	1	1	1–
FC Twente	4	3	3	3	4
FC Utrecht	3	3	3	3	3
FC Volendam	2	2	3	4	2
Feyenoord	3	4	3	3	3
GA Eagles	1	2	2	1	2–
Groningen	3	3	2	2	3
Heerenveen	3	3	3	3	3
MW	1	1	2	2	1–
NAC Breda	3	3	3	2	3
NEC	2	2	3	2	2
PSV Eindhoven	4	4	4	3	4
RKC Waalwijk	3	3	3	3	3

Roda JC	4	4	4	4	4+
Sparta	2	3	2	3	2
Vitesse	3	3	3	4	3
Willem II	3	4	3	3	3

SZKOCJA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
Aberdeen	4	2	2	3	3
Celtic	4	3	3	4	4
Dundee U	3	2	2	2	2–
Falkirk	3	4	3	4	4
Hibernian	4	4	4	4	4
Kilmarnock	3	3	3	4	3
Midlothian	3	3	2	3	3
Motherwell	4	4	4	3	4
Partick	3	2	3	3	3
Rangers	4	4	5	4	5+

HISZPANIA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
Abacete	2	2	2	1	2
Atl Madrid	3	4	3	3	3
Barcelona	4	4	4	4	4+
Betis	2	2	3	4	3
Bilbao	4	4	3	4	4
Celta	2	3	2	4	2
Compostela	3	3	3	4	3
Deportivo	4	4	4	3	4
Espanol	4	3	4	3	3
Gijon	2	3	2	3	2
Logrones	2	3	1	2	2–
Oviedo	3	3	3	4	3
R Madrid	5	4	5	4	4+
R Sociedad	3	4	3	3	3
Santander	3	3	2	3	3
Sevilla	4	3	4	3	4
Tenerife	4	3	3	2	3
Valencia	4	3	4	3	3
Valladolid	2	2	3	1	2–
Zaragoza	4	4	4	3	4

SZWECJA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
AIK	4	4	3	4	4
Degerfors	3	3	3	3	3
Djurgarden	4	3	4	4	4
Goteborg	4	4	4	5	5+
Halmstad	4	4	4	4	4
Hammarby	3	3	2	2	3

Helsingborg	4	4	4	4	4
Malmö	4	4	4	4	4+
Norrkoping	4	4	4	3	4
Orebro	4	4	4	4	4
Orgryte	2	1	1	1	1–
Oster	3	3	3	3	3
Trelleborg	3	4	3	3	3
Vastra Frolunda	3	3	3	3	3

USA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
Atlanta	3	2	3	4	3
Colorado	4	4	4	4	4
Montreal	4	4	4	4	4
New York	3	2	3	3	3–
Seattle	5	4	4	4	4+
Vancouver	4	3	4	4	4

Rekordowe wyniki

Oto najlepsze wyniki w grze z komputerem. Jeszcze niżej podane są osiągi w trakcie całego meczu, bez używania cheatów.

Najszybciej strzelona bramka:

4 sekunda przez Romario

4 sekunda przez Amokachi

Najlepsze osiągnięcie celnych strzałów w stosunku do ilości zdobytych bramek.

12/14 Brazylia v Bari 85.7%

Najszybszy Hat–Trick (czas pomiędzy pierwszą a trzecią bramką)

18 sekund Bebeto

28 sekund John Aldridge

37 sekund Paul Gascoigne

Najkrótszy czas na strzelenie wszystkimi 10 zawodnikami bramki (bardzo trudne):

8:30 Własną Drużyną, ustawieniem 4–4–2

11:24 Własną Drużyną, ustawieniem 4–4–2

FAQ

Sterowanie w ataku

Zagranie	Klawiatura	Joystick	GRIP	Joypad
Prowadzenie piłki/drybling	strzałki	wychyl joya	Pad	Pad
Podanie	ALT + strzałki	B1 + Joy	B	Y
Lob	CTRL	B1 + B2	A	R
Silne podanie górą	ALT + CTRL	–	X	R + Y
Strzał	SPC	B2	C	G
Lekkie podanie	uderz ALT + strzałki	uderz B1 i wychyl	B+Pad	Y+Pad
Przerzucenie piłki nad głową	SPC + ALT	–	B + C	G + Y
Sprint	trzymaj CTRL, ALT lub W	trzymaj B1	Z	trzymaj B
Obrót o180 stopni	SPC + CTRL	–	Y	R + G
Podkręcenie	strzałki lewo/prawo	joy lewo/prawo	C	G
Szczupak (blisko siatki)	CTRL	B2	C	G
One–timer (daleko od siatki)	CTRL	B2	C	G

Sterowanie w obronie

Zagranie	Klawiatura	Joystick	GRIP	Joypad
Kiwanie	ALT	B1	B + C	Y
Popchnięcie	SPC + ALT	–	A	G + Y
Wślizg	CTRL	B1 + B2	A	R
Zmiana zawodnika	ALT	B1	B	Y

Sterowanie gdy piłka jest w powietrzu

Zagranie	Klawiatura	Joystick	GRIP	Joypad
Główka, wolej lub przewrotka	CTRL + prawo	B1 + B2	A	R
Zmiana na najbliższego	ALT	B1	B	Y

FIFA '97

Cechy gry:

– Sztuczna inteligencja została znacznie poprawiona, przez co komputer jest zdecydowanie lepszy.
– Wszyscy gracze z 12 lig krajowych (aktualne nazwiska).
– Komentarz w aż sześciu różnych językach oraz Dolby Surround Sound. W języku angielskim komentarze są autorstwa panów Johna Motsona, Desa Lynhama i Andy'ego Graya, którzy są najpopularniejsi na Wyspach.

– Prawdziwe śpiewy kibiców z całego świata.
– Nowy „motion blending" w technologii motion capture, urealistyczniająca animację zawodników.
– Doskonałe detale piłkarzy, nawet gdy są widziani z bliska.
– Numery graczy na koszulkach.
– Gra przez modem (14.4+), Direct (Null Modem) oraz gra po sieci (IPX).
– Możliwość handlowania graczami.
– Piłka halowa jako opcja.

Taktyki w ataku

1. DALEKI LOB

Kiedy jesteś w posiadaniu piłki na własnej połowie (sytuacja kontry), poczekaj aż twoi zawodnicy zajmą odpowiednie miejsca. Nastepnie wciśnij Strzał. Piłka poleci w okolice bramki i spadnie na przedpole. Postaraj się jak najszybciej dobiec do niej najbliższym napastnikem. Piłkarz ten po przyjęciu piłki powinien znaleźć się w sytuacji „sam na sam" z bramkarzem. Poprzez wstrzymanie się z podaniem unikniesz spalonego.

2. BIEG NA SKOS

Kiedy biegniesz z piłką w kierunku bramki przeciwika, nigdy nie rób tego rónolegle do lini bocznych boiska. Zawsze rób to po skosie. Utrudnisz w ten sposób odebranie piłki przeciwnikowi.

3. RAJD SKRZYDŁEM I DOŚRODKOWANIE

Operuj piłką przy lini bocznej i skieruj się do bramki. Przy linii bocznej ciężej komputerowi odebrać piłkę. Następnie, gdy znajdziesz się w okolicach linii kończącej boisko, zacentruj piłkę (włączy się autolob) na przedpole bramki.

Klawiszologia

ESC	Menu w trakcie meczu
F1	Tele Cam
F2	Sideline Cam (tylko na stadionie)
F3	Cable Cam
F4	End Zone Cam (tylko na stadionie)
F5	Stadium Cam (tylko na stadionie)
F6	Shoulder Cam (tylko na stadionie)
F7	Ball Cam
F8	Tower Cam (w trakcie gry), przełącza dźwięk – Sound (w menu)
F9	gadki przez modem
F10	zawieszka gry przez modem
F11	wyjście z FIFA '97
F12	wyjście z bieżącej gry
1	urządzenia sterujące
2	ustawienia drużyny
3	zmiany
4	statystyki
5	opcje (Options)
6	powtórka
7	podsumowanie bramek
8	podsumowanie fauli
9	zawieszenie połączenia sieciowego

Ustawienie detali:

t	zmienia detale stadionu	y	zmienia detale boiska
=/+	zwiększa wielkość obrazu	–	zmniejsza wielkość obrazu

Sterowanie

Poniżej prezentuję podsumowanie spraw sterowania. Większość zagrań musisz kierować w pożądanym kierunku oraz przytrzymywać klawisze, aby nadać im odpowiednią siłę.

W ataku

Zagranie	Klawiatura	Joystick	GRIP	Joypad
Drybling	strzałki	kierunki	pad	pad
Lob	A	B1	A	B1
Podanie	S	B2	B	B3
Strzał	D	B1 + B2	C	B4
Bieg	Q	–	X	B2
Przerzucenie piłki	A + S	–	A + B	B1 + B3
Szybki strzał	D	B1 + B2	C	B4
Specjalne zagranie	A	B1	A	B1

Zagrania w powietrzu takie jak: główka, wolej, przewrotka są wybierane automatycznie przez komputer w zależności od pozycji.

W obronie

Zagranie	Klawiatura	Joystick	GRIP	Joypad
Zagranie ciałem	A	B1	A	B1
Delikatny wślizg	D	B1 + B2	C	B4
Brutalny wślizg	E	–	Z	B3 + B4
Bieg	Q	–	X	B2
Zmiana zawodnika	S	B2	B	B3

Brutalny wślizg prawie zawsze kończy się czerwoną kartką.

Przy wznowieniach

Zagranie	Klawiatura	Joystick	GRIP	Joypad
Aut				
– wysoki wrzut	A	B1	A	B1
– niski wrzut	S	B2	B	B3
– daleki wrzut	D	B1 + B2	C	B4
Rzut rożny i rzut wolny				
– wysoki lob	A	B1	A	B1
– niskie podanie	S	B2	B	B3
– strzał	D	B1 + B2	C	B4
Rzut bramkowy				
– wykop	A, S lub D	B1 lub B2	A, B lub C	B1, B3, B4

Statystyki drużyn

ANGLIA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy	
Arsenal	3	4	3	4	3	Sweeper
Aston Villa	4	4	3	4	4	Sweeper
Blackburn	2	3	2	2	2	4–4–2
Bolton	1	1	1	1	1	4–4–2
Chelsea	2	3	3	3	2	4–3–3
Coventry	1	1	1	1	1	4–3–3
Everton	4	3	3	3	3	4–4–2
Leeds	3	2	2	2	2	4–4–2
Liverpool	4	4	4	4	4	4–4–2
Man. City	1	1	1	1	1	4–3–3
Man. United	5	5	4	4	5	4–4–2
Middlesbrough	2	2	1	2	2	4–4–2
Newcastle	4	4	5	4	4	4–4–2
Notts Forest	3	3	3	3	3	4–4–2
QPR	1	1	1	1	1	4–4–2
Sheffield W	2	2	2	2	2	Sweeper
Southampton	1	1	1	1	1	Sweeper
Tottenham	4	3	4	3	4	4–4–2
West Ham	2	2	3	2	2	4–4–2
Wimbledon	2	2	2	1	2	Sweeper

NIEMCY

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
1860 Muenchen	3	3	3	2	3
Bayern Muenchen	4	4	4	4	4
Borussia MG	4	4	4	4	4
Dortmund	4	4	4	5	5
Duesseldorf	2	2	2	2	2
FC Koeln	2	3	3	3	3
Frankfurt	1	1	1	1	1
Freiburg	3	3	2	3	3
Hamburg	4	4	4	4	4
Hansa Rostock	3	4	3	4	4
Kaiserslautern	1	1	1	1	1
Karlsruhe	3	3	3	3	3
Leverkusen	2	2	2	2	2
Schalke	4	4	4	4	4
St. Pauli	1	2	1	1	1
Stuttgart	3	3	2	2	3
Uerdingen	1	1	1	2	1
Werder Bremen	3	3	3	3	3

FAQ

WŁOCHY

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
AC Milan	5	5	5	4	5
Atalanta	2	2	2	2	2
Bari	1	2	1	1	1
Cagliari	2	3	2	3	2
Cremonese	1	1	1	1	1
Fiorentina	4	4	4	4	4
Inter Milan	4	3	3	3	3
Juventus	4	4	4	4	4
Lazio	4	4	4	4	4
Napoli		2	2	2	2
Padova		1	1	1	1
Parma	4	4	4	3	4
Piacenca	1	2	2	2	2
Roma	4	3	4	4	4
Sampdoria	3	3	3	3	3
Torino		1	1	1	1
Udinese		2	3	3	3
Vicenza	3	3	3	2	3

FRANCJA

	Strzał	Bieg	Podanie	Obrona	W. końcowy
Auxerre	5	4	5	5	4
Bastia	2	2	2	2	2
Bordeaux	1	1	1	1	1
Cannes	2	2	2	2	2
FC Metz	4	3	4	4	4
Gueugnon	1	1	1	1	1
Guingamp	3	3	3	3	3
Le Havre	3	3	2	2	2
Lille	1	1	1	1	1
Lyon	2	3	2	3	2
Martigues	1	1	1	1	1
Monaco	4	4	4	4	4
Montpellier	3	3	3	3	3
Nantes	3	2	3	2	3
Nice	2	2	2	1	2
Paris SG	4	4	4	4	4
RC Lens	4	4	4	4	4
Rennes		3	2	2	3	3
St. Etienne	1	1	1	1	1
Strasbourg	3	3	3	3	3

I tyle tajników gier FIFA '96 i FIFA '97. Mam nadzieję, że się wam te informacje przydadzą. Zachęcam do sięgnięcia do moich poprzednich wywodów na temat „Taktyki piłki nożnej", które znajdziecie w KOMPENDIUM 2. Przemyślenia tam zawarte w większości przypadków opierały się na tych właśnie grach.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

dr Lech Kalwas

Producent: NWC
Wydawca: NWC
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95

Opis: SS'43, 48
Demo: SS CD'43
Wymagania: P90, 16 MB RAM

W 1995 roku firma NEW WORLD COMPUTING wydała HEROES OF MIGHT & MAGIC. Pojawienie się HEROES spowodowało lawinę krytycznych listów fanów, co firma otwarcie ujawniła. Projektanci NWC poważnie podeszli do tych uwag, w wyniku czego otrzymaliśmy w końcu 1996 roku HEROES OF MIGHT & MAGIC 2, które stało się sukcesem wydawniczym tej firmy i wykreowało nowy typ gry strategicznej. Znana z dobrych gier SSG, podjęła już w 1990 roku próbę stworzenia rozwiniętej strategii fantasy z elementami RPG (WARLORDS) i kontynuuje ją, ale jak się wydaje, kropkę nad „i" postawiło NWC.

HEROES ma już wielu zagorzałych fanów, którzy opracowali wiele nowych map i scenariuszy (prawie 100 można otrzymać z Internetu). Ostatnio NWC wydała upgrade rozszerzający możliwości akcji gry oraz zawierający kilkanaście nowych scenariuszy i cztery nowe kampanie.

Istota i cel gry, scenariusze

HEROES OF MIGHT & MAGIC (Herosi Mocy i Magii) jest rozbudowaną strategią fantasy. W grze występują trzy wątki: militarny, RPG i ekonomiczny, ale jej akcja jest wielką, wielogodzinną przygodą w świecie fantasy, przeżywaną w baśniowej grafice i realistycznej animacji. Najbardziej rozbudowany jest wątek RPG, polegający na swoistym szkoleniu herosów prowadzących armie baśniowych potworów. To szkolenie polega na odwiedzaniu różnych obiektów magicznych i służy zwiększeniu możliwości bojowej, eksploracyjnej i ekonomicznej herosów (podobnie jak w typowej grze RPG).

Magia służy głównie efektywnej realizacji celów militarnych w bitwach i oblężeniach oraz w rozpoznawaniu siły przeciwnika. Ponadto jest pomocna w rozwoju ekonomicznym swojej krainy; pomaga odnajdywać artefakty (magiczne przedmioty), surowce i obiekty wytwórcze.

Wątek militarny, chociaż w pełni nie zadowoli wytrawnych strategów, jest również rozbudowany. Czynności militarne to: wynajmowanie herosów, mobilizowanie i zaciąganie oddziałów różnych formacji oraz organizowanie ich w armie, przemarsze tych armii, staczanie bitew i obrona zamków oraz miast.

Herosów wynajmujesz w zamku, tam też mobilizujesz wojska i organizujesz oddziały, które wcielasz do armii lub pozostawiasz w garnizonie dla jego obrony. Żołnierzy różnych formacji możesz też pozyskać w siedzibach, a także w obozach watah potworów. Niektórzy z nich to ochotnicy, jednak większość to najemnicy żądający wypłacenia żołdu. Przemieszczasz armie w celu eksploracji terenu i zdobycia nieprzyjacielskich miast i zamków. Z napotkanymi armiami wrogich herosów staczasz bitwy, oblegasz ich zamki i miasta. Możesz być również zmuszony do obrony swoich.

Ekonomika gry sprowadza się do pozyskiwania zasobów surowcowych i złota oraz zajmowania obiektów wytwórczych, w których wytwarza się je i wydobywa. Istotna jest również rozbudowa zamków dla zwiększenia ich obronności i możliwości mobilizacyjnych. Wątek ekonomiczny gry jest najmniej rozbudowany. Celem czynności o charakterze ekonomicznym jest zapewnienie środków na prowadzenie wojny oraz zakładanie i rozbudowę zamków. Pozyskuje się je z podatków z miast (Town) i zamków (Castle), którymi są ufortyfikowane miasta, oraz z obiektów produkcyjnych (kopalnie, tartaki i laboratoria), które dostarczają surowców niezbędnych do rozbudowy zamków i wystawiania oddziałów.

Cel gry określany jest indywidualnie dla każdego scenariusza. Zwykle jest to zdobycie wszystkich zamków i miast oraz zniszczenie armii wrogich herosów. Innym zadaniem może być zdobycie określonego zamku – siedziby nieprzyjacielskiego władcy i zniszczenie jego wojsk. Zadanie militarne może być uzupełnione eksploracyjnym – znalezienie określonego artefaktu, lub ekonomicznym – zebranie zasobów o określonej wartości. Niekiedy określany jest limit czasu na realizację tych zadań. Czas gry dzieli się na czterotygodniowe miesiące. Jeden dzień stanowi turę, która składa się z dwóch faz: gracza i przeciwników – komputer. W grze wieloosobowej tura składa się z kolejnych faz graczy. W pierwszym dniu każdego miesiąca może być przyznawana premia, jeśli realizacja celów określonych dla scenariusza jest wystarczająco efektywna. Pierwszego dnia każdego tygodnia ogłaszana jest jego astrologiczna charakterystyka, co wiąże się zwykle z eksplozją demograficzną watah określonych rodzajów potworów. W tym też dniu przybywa w każdej krainie rekrutów, których można zmobilizować i włączyć do armii poszczególnych herosów lub pozostawić w garnizonie miasta lub zamku.

Na uwagę zasługuje Help. Wskazanie kursorem i przytrzymanie PPM dowolnego miejsca lub obiektu na mapie oraz na wszystkich ekranach wyświetla okno informacyjne lub komunikat.

Ekrany, okna i opcje

Do sterowania grą służą następujące ekrany:

1. Ekran Wstępny – zawierający opcje umożliwiające określenie rodzaju gry i wywołujące okna do wyboru i skonfigurowania scenariusza lub wznowienia wcześniej rozpoczętej gry. Konfiguracja gry sprowadza się do wybrania zamku (miasta) macierzystego, herosa i ew. jego nacji (czasem i nacji przeciwników) oraz jednego z pięciu poziomów trudności, co ma wpływ na rozwój ekonomiczny. Im wyższy poziom trudności, tym mniejsza wielkość zasobów początkowych. Poza tym dostępnych jest kilka opcji systemowych (dźwięk, grafika, ekran). Należy również określić strony gry: 1) gra jednoosobowa, scenariusz (Standard Game), 2) gra jednoosobowa, kampania (Campaign Game), 3) gra wieloosobowa, scenariusz (Multiplayer Game). W ostatnim przypadku istotne jest określenie warunków technicznych.

Dla każdego scenariusza są określane: 1) wielkość i klasa mapy, 2) liczba graczy (do sześciu), 3) warunki zwycięstwa (Win Conditions), 4) warunki przegranej (Loss Conditions). Te warunki mogą zawierać określenie dodatkowych zadań omówionych wcześniej. W części scenariuszy występują, w trakcie gry, zdarzenia losowe wpływające na stan zasobów. Atrakcyjność i stopień trudności scenariusza zależy od mapy. W HEROES występują cztery wielkości (S – mała, M – średnia, L – duża, XL – bardzo duża) i na ogół trzy klasy (N – normalna, H – trudna, E – bardzo trudna) map. W scenariuszach z Internetu zdarzają się mapy zakwalifikowane jako łatwe. Oprócz scenariuszy projektanci proponują kampanie. Jest to sekwencja kilku scenariuszy, w których sposób wygrania poprzedniego wpływa na warunki rozgrywania następnego (początkowa siła armii i wielkość zasobów, walory głównego herosa czy stopień rozwoju zamków i miast).

2. Ekran Główny służący do sterowania akcją gry. Zawiera on Mapę Przygód, na której toczy się gra oraz panel sterowania.

Mapa Przygód przedstawia dokładne odwzorowanie terenu (pokrycie, budowle, skarby i artefakty) i służy do sterowania przemieszczaniem herosów i ich armii oraz do szczegółowej kontroli przebiegu gry. Na Ekranie Głównym widoczny jest tylko wycinek mapy – cały obszar gry przedstawia konturowa Mapa Świata. Ikona kursora zmienia swą postać zależnie od sytuacji. Są one następujące:

– **Kłusujący Koń** – gdy kursor znajduje się nad terenem, do którego heros ma dostęp. Jeśli w danej turze gry to miejsce nie może być osiągnięte, wtedy obok kursora wyświetla się liczba tur niezbędnych do dojścia do tego miejsca.

– **Galopujący Koń** – kiedy zostaje wskazane miejsce, do którego można wejść (miasto lub zamek) bądź zabrać, zająć lub odwiedzić (skarb, obiekt wytwórczy, źródło itp.).

– **Miecz** – umieszczony na nieprzyjacielskiej armii, zamku, mieście czy obozie watahy potworów sygnalizuje możliwość ataku.

– **Strzałki** – to możliwość dokonania wymiany oddziałów, żołnierzy lub artefaktów między dwoma armiami i herosami.

– **Zamek** – jest wyświetlany po wskazaniu zamku lub miasta. Ikona służy do aktywizacji zamków i miast lub okna informacyjnego.

– **Hełm** – pojawia się po wskazaniu herosa i uaktywnia go, bądź umożliwia wywołanie okna informacyjnego.

– **Statek** – występuje w dwóch sytuacjach: gdy armia jest nim przewożona lub ma możliwość zaokrętowania się.

– **Kotwica** – gdy armia transportowana statkiem może wylądować na brzegu. Wiele brzegów jest niedostępnych, wtedy pojawia się inny kursor (Statek lub Miecz).

– **Strzałka ukośna** – sygnalizuje, że do wskazanego miejsca nie można przemieścić herosa i jego armii. Przeszkodą mogą być warunki terenowe, obóz niewidocznej watahy potworów bądź ukryty skarb.

– **Kursor** ustawiony przy krawędzi ekranu zmienia się na Strzałkę poziomą lub pionową, co umożliwia przesuwanie Mapy Przygód (Scrolling).

Wskazanie kursorem powodującym jakąkolwiek akcję herosa powoduje wyznaczenie trasy dojścia do wybranego miejsca lub obiektu na Mapie Przygód. Pierwsze wciśnięcie LMP spowoduje akcję (marsz i ew. konsekwencje związane z osiągnięciem celu), zaś powtórne – przerwanie akcji. Wciśnięcie PPM wywołuje informację (okno albo komunikat). Te zasady używania PPM i LPM są analogiczne również na innych ekranach.

Panel sterowania zawiera następujące pola:

– **Mapa Świata** – która służy do centrowania Mapy Przygód na wskazanym miejscu oraz do ogólnej orientacji w postępach eksploracyjnych i militarnych poszczególnych graczy poprzez oznaczenie kolorem charakterystycznym dla każdego z nich obiektów istotnych dla akcji gry. W każdej turze gry, podczas fazy przeciwników, Mapa Świata znika, zaś na jej miejscu jest wyświetlana tarcza.

– **Pole Sterowania Akcją Gry** – które składa się z Przycisków Akcji, Lokalizatorów Herosów oraz Lokalizatorów Zamków i Miast. Przyciski Akcji zawierają opcje (część z nich uaktywnia okna informacyjne lub sterujące) umożliwiające: 1) wybór aktywnego herosa oraz kontrolę jego umiejętności i armii, którą prowadzi poprzez okna informacyjne, 2) rozkaz marszu lub walki, 3) kontrolę aktualnego stanu militarnego (garnizony i rezerwy mobilizacyjne w zamkach i miastach) i ekonomicznego (podatki, zasoby surowcowe i finansowe, obiekty wytwórcze) za pomocą wywoływanego tą opcją Ekranu Informacyjnego, 4) użycie magii (zaklęcia inicjowane z Mapy Przygód) poprzez okno Księgi Magii (Magic Book), 5) przywołania Menu Przygód pozwalającego na podgląd poznanego terenu mapy, wyświetlenia układanki (Puzzle) z mapą ukrytego, ważnego artefaktu i opcją umożliwiającą jego pozyskanie, wyświetlenie informacji o warunkach gry w wybranym scenariuszu, 6/8) realizację operacji dyskowych, konfiguracyjnych systemowych oraz zakończenie tury gry. Lokalizatory Herosów umożliwiają zmianę aktywnego herosa (również H lub TAB) oraz uzyskanie informacji o ich umiejętnościach i armiach, które prowadzą (również PPM).

Ikona herosa ma dwa paski: żółty z lewej i zielony z prawej strony. Mogą się na nich znajdować krzyżyki. Długość paska żółtego zmienia się w trakcie marszu herosa oraz jego armii i oznacza ak-

tualny zasięg marszu, zaś krzyżyki – stopień zwiększenia mobilności ponad standardową. Długość paska zielonego oznacza zaawansowanie w rozwoju umiejętności herosów, a krzyżyki – stopień przekroczenia przeciętnego poziomu ich rozwoju. Wciśnięcie PPM aktywizuje Ekran Herosa.

Lokalizatory Zamków i Miast pozwalają na zmianę aktywnego zamku lub miasta (również T), wywołanie Ekranu Miasta (2xLPM) oraz uzyskanie informacji o jego garnizonie (PPM). Ikona miasta, w którym w danej turze gry dokonano jakiejś czynności jego rozbudowy, ma znak X w prawym górnym rogu. Ikona aktywnego herosa, zamku lub miasta jest obramowana niebieską ramką. Z prawej strony Lokalizatorów znajdują się suwaki umożliwiające przesuwanie ikon,

– Pole Informacyjne, na którym poprzez zmianę kolejnych okien (PPM) można skontrolować armię aktywnego herosa, ogólny stan ekonomiczny krainy oraz sprawdzić bieżącą datę gry.

3. Ekran Herosa ma charakter informacyjny. Zawiera następujące informacje: 1) poziom rozwoju umiejętności podstawowych i doświadczenia oraz morale wojska. Można tu również zmieniać szyk, przy czym dopuszczalne są dwa – otwarty i zwarty, 2) skład armii, przy czym można tu zmienić kolejność oddziałów w szyku oraz przesuwać żołnierzy między oddziałami tego samego rodzaju. W tym celu należy wskazać kursorem (PPM) pierwszy, następnie SHIFT i wskazać (PPM) drugi oddział, co uaktywni okno wymiany. Można również rozpuścić oddział (Dismiss), co wiąże się z bezpowrotną utratą żołnierzy, 3) poziom rozwoju umiejętności dodatkowych, 4) rodzaje zaklęć (Księga Magii) oraz zebrane, zakupione i zdobyte artefakty. Wskazanie ikony Księgi uaktywnia okno magii umożliwiając sprawdzenie rodzajów zaklęć, które przyswoił sobie heros. Ekran ma opcję pozwalającą zdymisjonować herosa. Wtedy traci się również oddziały, które on prowadzi.

4. Ekran Wymiany Herosów umożliwia przesuwanie oddziałów i żołnierzy pomiędzy armiami oraz wymianę artefaktów między herosami. Zawiera, w polu górnym, portrety oraz charakterystyki walorów herosów, a w dolnym – dwa rzędy ikon z oddziałami i artefaktami. Przesuwanie oddziałów i artefaktów jest intuicyjne (przez wskazanie kurosrem), zaś żołnierzy analogicznie jak na Ekranie Herosa.

5. Ekran Miasta umożliwia mobilizowanie żołnierzy i grupowanie ich w oddziały. Większą, górną część ekranu zajmuje widok miasta (zamku) z budowlami, w których mobilizuje się rekrutów. Dolną, mniejszą część ekranu zajmują dwa pięcioczęściowe pola. Znajdują się w nich ikony oddziałów; w górnym polu – garnizon, zaś w dolnym – armia herosa, która wkroczyła do miasta. Za pomocą tych pól można dokonywać zmian w składzie garnizonu i armii oraz zmieniać miejsce oddziałów w szykach. Służy do tego okno wymiany (jak w Ekranie Herosa), które uaktywnia się po wskazaniu odpowiedniej budowli. Można również przesuwać żołnierzy między oddziałami tego samego rodzaju oraz rozpuścić oddział, podobnie jak na Ekranie Herosa. Wskazanie ikony namiotu uaktywnia okno służące do zbudowania zamku. Jeśli go zbudujesz, to wtedy ekran zostanie uzupełniony o sylwetkę zamku. Wskazanie w jego obrysie uaktywnia Ekran Zamku.

6. Ekran Zamku służy do jego rozbudowy, głównie dla potrzeb militarnych a ponadto ekonomicznych. Większą część ekranu zajmują pola z ikonami budowli, które można zbudować. Z prawej strony ekranu znajduje się panel składający się z trzech pól: 1) górne – obraz zamku ilustrujący stopień jego rozbudowy oraz podstawowe umiejętności kapitana straży, który dowodzi garnizonem pod nieobecność herosa. Można tam również zmieniać szyk garnizonu podobnie jak armii, 2) lewe dolne – dwie ikony herosów, których można wynająć. Wskazanie ikony wyświetla ekran analogiczny jak herosa, 3) prawe dolne – stan zasobów. Na dole ekranu znajduje się pasek na komunikaty wywoływane wskazywaniem poszczególnych obiektów.

7. Ekran Informacyjny udostępnia szczegółowe informacje militarne i ekonomiczne o stanie krainy. Ekran podzielony jest na dwie części. W górnej znajdują się okna miast i zamków. Zawierają one następujące informacje: 1) nazwa i ikona miasta/zamku, 2) stan garnizonu, 3) rezerwy rekrutów. Wskazując w ostatnim polu ikonę żołnierza można wywołać okno wymiany, co umożliwia mobilizację wojska. W dolnej części podane są pełne dane ekonomiczne: 1) liczba obiektów wytwórczych i ich produktywność, 2) liczba zajętych latarni morskich, 3) wielkość podatku, 4) stan zasobów surowcowych i finansowych.

8. Ekran Walki zostaje uaktywniony w sytuacji bezpośredniego kontaktu dwóch armii wrogich herosów lub armii oraz watahy potworów i służy do sterowania bitwą. Ekran przedstawia po-

le bitwy, które zmienia się odpowiednio do terenu mapy, w którym nastąpił kontakt nieprzyjaciół. Armia atakująca znajduje się zawsze z lewej a broniąca się z prawej strony ekranu. Za oddziałami swoich armii stoją herosi. Na dole ekranu jest pasek z dwoma opcjami: z lewej Auto (dowodzenie przejmuje komputer), a z prawej Skip (pominąć, opuścić). Pośrodku znajduje się pole na komunikaty. Wskazanie herosa uaktywnia menu z opcjami: 1) wywołanie księgi magii i użycie zaklęć (Cast Spell), 2) ucieczka (Retreat). Herosa, który uciekł, można powtórnie wynająć w zamku wraz z jego artefaktami. Traci jednak swoją armię. 3) poddanie się (Surrender). Jest kosztowne, ale czasem to jedyne wyjście. Herosa można później wynająć w zamku wraz z jego oddziałami, 4) wyjście z menu i powrót do Ekranu Walki (Exit).

Komputer uaktywnia oddziały, którym można wydawać rozkazy. Sterowanie oddziałami jest intuicyjne przez wskazywanie kursorem, który zmienia się w zależności od sytuacji:

- Biegnący Człowiek – co oznacza możliwość przesunięcia oddziału pieszego lub konnego.

- Lecący Człowiek – który oznacza możliwość przemieszczenia oddziału latającego. W obu sytuacjach zasięg przemieszczenia oddziału jest sygnalizowany cieniem na mapie.

- Miecz – to możliwość ataku wręcz.

- Strzała – sygnalizuje możliwość rażenia energią, ostrzelania lub obrzucenia kamieniami i głazami (zależnie od rodzaju oddziału).

- Złamana Strzała – tak jak poprzednio, ale ze zmniejszoną efektywnością o połowę. Taka sytuacja występuje tylko podczas oblężeń zamków.

- Czerwony X – oznacza, że wskazane miejsce jest poza zasięgiem danego oddziału.

- Znak Zapytania – umożliwia aktywizację okna informacyjnego.

- Hełm – przy wskazaniu Herosa pozwala zaktywizować Okno Herosa.

Armie walczą do zupełnego zniszczenia, albo do ucieczki bądź poddania się jednej z nich.

9. Okno Magii służy do używania zaklęć. Znajduje się w nim Księga Magii otwarta na ostatniej stronie zawierającej zaklęcia, których można użyć z Mapy Przygód. Na dole znajdują się trzy zakładki. Wskazana prawa otwiera stronę, na której znajdują się zaklęcia dostępne na Polu Wal-

ki, środkowa pozwala na powrót do ostatniej strony Księgi, a lewa informuje o zdolności magicznej herosa. Wskazanie jakiegoś zaklęcia uaktywnia okno informacyjne (PPM) lub zmienia kursor na ikonę czaru (LPM), którą należy wskazać wybrany oddział. Jeśli zaklęcie działa masowo, to uaktywnia się samo.

Herosi

Istotne dla wyniku gry są walory herosów. Efektywność każdego herosa określana jest umiejętnościami wyrażanymi w punktach. Podstawowe to umiejętności (Skill) militarne: skuteczność ataku (Attack) i obrony (Defense), moc czarów (Spell Power) i wiedza (Knowledge), która określa potencjał magiczny herosa. Oprócz umiejętności podstawowych, każdy heros może uzyskiwać i rozwijać umiejętności dodatkowe. Niektóre z nich już posiada podczas zaciągu. Umiejętności dodatkowe herosów przedstawiono w tablicy 1.

Tablica nr 1. Umiejętności dodatkowe herosów

Umiejętność	Efekt
Archery (Łucznictwo)	zwiększa efektywność oddziałów strzelczych
Balistics (Balistyka)	zwiększa efektywność miotających machin oblężniczych
Diplomacy (Dyplomacja)	umożliwia zaciąganie watah potworów oraz przekupywanie załóg oblegany ch zamków
Eagle Eye (Orli Wzrok)	umożliwia przyswojenie przez herosa czaru, którego wróg użył w bitwie przeciwko niemu
Estates (Finanse)	heros ma dodatkowe stałe korzyści finansowe
Leadership (Dowodzenie)	zwiększa morale wszystkich oddziałów armii herosa
Logistics (Logistyka)	zwiększa mobilność armii (zasięg marszu w jednej turze)
Luck (Szczęście)	zwiększa szczęście armii podczas walki
Misticism (Mistyka)	zwiększa stopień regeneracji zdolności magicznej herosa
Navigation (Nawigacja)	zwiększa zasięg statku herosa
Necromancy (Nekromancja)	animuje część zabitych wrogów w walce, jako oddziały szkieletów (Skeletons)
Pathfinding (Znajdowanie drogi)	zwiększa mobilność armii w trudno dostępnym terenie
Scouting (Zwiad)	zwiększa zasięg rozpoznania terenu
Wisdom (Mądrość)	umożliwia przyswajanie czarów na wyższych poziomach

FAQ

Każda z umiejętności dodatkowych ma trzy poziomy rozwoju: Basic (podstawowy), Advanced (zaawansowany) i Expert (ekspercki). Heros może mieć do ośmiu umiejętności z czternastu dostępnych. Uczy się ich odwiedzając obiekty magiczne, bądź uzyskuje je po przekroczeniu określonego poziomu doświadczenia (Experience). Doświadczenie zwiększa się w wyniku przeznaczenia części pieniędzy z zebranych skarbów na jego wzrost oraz w wyniku wygranych bitew. Punkty doświadczenia, które heros uzyskuje po zwycięskich bitwach, równe są łącznej wartości wytrzymałości zabitych wrogów (Hit Points). Ta wartość może być zwiększona, jeśli uzyskasz korzystną relację strat. Przy dużych własnych stratach, przyrost doświadczenia może być niewielki. Świetne zwycięstwo nad silnym nieprzyjacielem, co wiąże się ze znacznym wzrostem doświadczenia, powoduje zwiększenie kilku umiejętności herosa.

Umiejętności podstawowe i dodatkowe mogą być również zwiększane w wyniku znalezienia określonych artefaktów oraz odwiedzenia obiektów magicznych. Te obiekty wraz ze skutkami, jakie wywołują, zestawiono w tablicy 2.

Tablica nr 2. Charakterystyka obiektów magicznych

Rodzaj obiektu	Skutek odwiedzin
Buoy (Boja)	podnosi morale, ale w odróżnieniu od innych obiektów znajduje się na morzu
Gazebo (Kapliczka)	zwiększa doświadczenie, co może spowodować uzyskanie nowej lub rozwój posiadanej umiejętności
Idol (Bożek)	może, ale nie musi wzrosnąć szczęście
Faerie Ring (Czarodziejski Krąg)	zapewnia fart w najbliższej bitwie
Fort (Fort)	wzrasta skuteczność obrony o 1 pkt
Fountain (Fontanna)	wzrasta poziom szczęścia
Mercenary Camp (Obóz Najemników)	wzrasta skuteczność ataku o 1 pkt
Oasis (Oaza)	podnosi morale
Standing Stones (Kamienny Krąg)	moc czarów wzrasta o 1 pkt
Temple (Świątynia)	wzrasta morale
Tree of Knowledge (Drzewo Wiedzy)	podnosi aoświadczenie o 1 poziom, można również uzyskać nową umiejętność
Watering Hole (Sadzawka)	podnosi morale
Witch Doctor's Hut (Chata Orkowych Szamanów)	poziom wiedzy wzrasta o 1 pkt
Witch's Hut (Chata Wiedźmy)	rozwija nieznaną umiejętność do poziomu BASIC, ale żąda zapłaty
Xanadu (Zameczek)	podnosi wartość wszystkich umiejętności podstawowych o 1 pkt. Warunkiem jest uzyskanie umiejętności, mądrość oraz finanse lub dyplomacja

Heros może odwiedzić każdy z takich obiektów tylko jeden raz. Powtórne odwiedziny nie przyniosą już żadnego skutku. Ponadto heros może zwiększyć swoje umiejętności przez zdobycie magicznych obiektów nekromantów. Są one omówione dalej. Dla rozwoju herosa istotne jest opanowanie umiejętności Wisdom. Warunkuje to rozwój innych umiejętności.

W grze mogą uczestniczyć herosi sześciu nacji: Barbarian (Barbarzyńca), Knight (Rycerz, ludzie), Necromancer (Nekromanta, martwiaki), Sorcerer (Czarodziejka), Warlock (Czarnoksiężnik), Wizard (Czarodziej). Herosi każdej z tych nacji mają inne walory początkowe i możliwości ich rozwoju. Charakterystykę walorów początkowych herosów przedstawiono w tablicy 3, zaś możliwości ich rozwoju w tablicach 4 i 5.

Tablica nr 3. Początkowe walory herosów

Nacja	Attack	Defense	Spell Power	Knowledge	Umiejętności dodatkowe
Barbarzyńca	3	1	1	1	Pathfinding
Rycerz	2	2	1	1	Balistics, Leadership
Nekromanta	1	0	2	2	Wisdom, Necromancy
Czarodziejka	0	0	2	3	Navigation
Czarnoksiężnik	0	0	3	2	Wisdom, Scouting
Czarodziej	0	1	2	2	Wisdom

Zwerbowani herosi, za wyjątkiem dwóch pierwszych nacji, mają księgę magii (Magic Book), która jest niezbędna do przyswajania i używania zaklęć. Znają również jedno lub dwa zaklęcia. Księgę magii można zakupić w cechu magii. Każdy z herosów ma również niewielką armię, którą tworzą 1 lub 2 słabe oddziały. W niektórych scenariuszach początkowe walory herosów są większe a armie silniejsze, ale wiąże się to z utrudnieniami w grze.

Herosi mają różne możliwości rozwoju swoich umiejętności podstawowych. Zależy to od nacji herosa. W tablicy 4 pokazano prawdopodobieństwo przyswojenia umiejętności podstawowych w zależności od poziomu osiągniętego doświadczenia (Experience).

Tablica nr 4. Możliwości rozwoju podstawowych walorów herosów (w %)

Nacja/stopień doświadczenia	Attack	Defence	Spell Power	Knowledge
Barbarzyńca 2–9/10 i wyżej	55/30	35/30	5/20	5/20
Rycerz 2–9/10 i wyżej	35/25	45/25	10/25	10/25
Nekromanta 2–9/10 i wyżej	15/25	15/25	35/25	35/25
Czarodziejka 2–9/10 i wyżej	10/20	10/20	30/30	50/30
Czarnoksiężnik 2–9/10 i wyżej	10/20	10/20	50/30	30/30
Czarodziej 2–9/10 i wyżej	10/20	10/20	40/30	40/30

W tablicy 5 pokazano za pomocą współczynników gradujących mozliwość wejścia w posiadanie się określonej umiejętności przez herosów różnych nacji. Prawdopodobieństwo rozwoju umiejętności dodatkowych herosów jest proporcjonalne do wielkości współczynników. Współczynniki o dużych wartościach (4 i 5) wytłuszczono.

Tablica nr 5. Możliwości rozwoju dodatkowych umiejętności herosów (współczynniki w skali 1–5)

Umiejętność	Barbarzyńca	Rycerz	Nekromanta	Czarodziejka	Czarnoksiężnik	Czarodziej
Archery (Łucznictwo)	3	2	1	3	1	1
Balistics (Balistyka)	3	4	3	3	3	3
Diplomacy (Dyplomacja)	2	3	2	2	2	2
Eagle Eye (Orli Wzrok)	1	1	3	2	3	3
Estates (Finanse)	2	3	2	2	2	2
Leadership (Dowodzenie)	3	5	0	1	1	2
Logistics (Logistyka)	3	3	2	2	2	2
Luck (Szczęście)	2	1	1	3	1	2
Misticism (Mistyka)	1	1	1	3	1	2
Navigation (Nawigacja)	3	2	2	4	2	2
Necromancy (Nekromancja)	0	0	1	0	1	0
Pathfinding (Znajdowanie drogi)	4	3	1	2	2	2
Scouting (Zwiad)	4	2	1	1	4	2
Wisdom (Mądrość)	1	2	1	1	5	5

FAQ

MAGIA

Magia odgrywa w grze ważną rolę – pomaga wygrywać bitwy bez lub z niewielkimi stratami, ułatwia rozpoznanie terenu i przeciwnika, pomaga w ekonomice. Warunkiem jej użycia jest wyposażenie herosa w książkę magii, zaś o możliwości jej użycia decydują wiedza, czyli potencjał magiczny herosa (Knowledge) i moc czarów (Spell Power). Potencjał magiczny herosa jest to największa liczba punktów energii magicznej, które może on zgromadzić. W miarę wykorzystywania tych możliwości maleje ilość dysponowanej energii (i liczba punktów). Aktualna liczba punktów określa zdolność herosa do użycia magii. Zużyta energia magiczna herosów jest uzupełniana o 1 punkt w każdej turze gry. Stopień regeneracji energii magicznej może być zwiększony w miarę nabywania przez herosa doświadczenia i rozwijania umiejętności Misticism, co zwiększa stopień regeneracji energii na poszczególnych poziomach jej rozwoju: Basic o 2 pkt, Advanced o 3 pkt i Expert o 4 pkt w 1 turze gry. Regenerację energii magicznej przyśpiesza również pozyskanie niektórych artefaktów. Ponadto zasób energii magicznej heros może uzupełnić odwiedzając studnię magii (Magic Well). O sposobie użycia magii decyduje ilość różnych zaklęć, które przyswoił sobie heros.

Przyswajanie różnych zaklęć jest swoistym kształceniem herosa, które odbywa się poprzez odwiedzanie różnych obiektów magicznych. Są to świątynie (Shrine) kilku kręgów, czyli stopni (I – First Circle, II – Second Circle i III – Third Circle). Heros może sobie przyswoić zaklęcie użyte w bitwie przeciwko niemu, jeśli posiada odpowiednią umiejętność – Orli Wzrok (Eagle Eye). Wtedy na poszczególnych poziomach rozwoju tej umiejętności ma szanse przejęcia zaklęć: Basic – do II poziomu, 20%, Advanced – do III poziomu, 30% i Expert – do IV poziomu, 40% szans. Zaklęcia z V poziomu może ponadto przejąć przez zdobycie piramidy (Pyramid). Heros przejmuje również zaklęcia, których nie zna, podczas odwiedzin w zamkach, w których znajdują się cechy magii (Mage Guild). Mogą one być również użyte do jego obrony. Rozwinięty cech magii składa się z pięciu poziomów czarów. Każdy z nich zawiera różne zaklęcia, co przedstawiono w tablicach 6 – 10. Cech magii ma tylko niektóre z zaklęć na każdym z poziomów z wszystkich dostępnych (poziomy I i II po trzy, III i IV po dwa, V – jedno zaklęcie). Wyjątkiem jest cech magii Czarodzieja (Wizard), który w stosunku do innych nacji ma na każdym poziomie o jedno zaklęcie więcej.

Tablica nr 6. Zaklęcia pierwszego poziomu magii

Zaklęcia	Koszt	Miejsce	Cel	Czas	Uwagi
Bless (Błogosławieństwo)	3	PW	1 W	1/M	oddział zadaje max. straty
Cure (Oczyszczenie)	6	PW	1 W	N	przerywa oddziaływanie negatywnych zaklęć i dodaje oddziałowi 5x M
Dispell Magic (Zdjęcie Zaklęcia)	5	PW	1 W	N	przerywa odziaływanie negatywnych zaklęć
Bloodlust (Żądza krwi)	3	PW	1 W	1/M	zwiększa o 3 pkt siłę ataku
Curse (Przekleństwo)	3	PW	1 NPL	1/M	oddział NPL nie może zadawać dużych strat
Haste (Przyśpieszenie)	3	PW	1 W	1/M	zwiększa o 2 pkt zasięg oddziału
Magic Arrow (Magiczna Strzała)	3	PW	1 NPL	N	powoduje dodatkowe straty w oddziale NPL
Slow (Spowolnienie)	3	PW	1 NPL	1/M	zmniejsza o połowę zasięg oddziału NPL
View Mines (Przegląd Kopalń)	1	MP	–	–	lokalizuje na MP wszystkie kopalnie, laboratoria i tartaki
Shield (Tarcza)	3	PW	1 W	1/M	zwiększa o połowę odporność oddziału na ostrzał
Stoneskin (Kamienna Skóra)	3	PW	1 W	1/M	zwiększa o 3 pkt efektywność obrony
View Resources (Przegląd Skarbów)	1	MP	–	–	lokalizuje na MP zasoby surowcowe

Tablica nr 7. Zaklęcia drugiego poziomu magii

Zaklęcia	Koszt	Miejsce	Cel	Czas	Uwagi
Blind (Oślepienie)	6	PW	1 NPL	1/M	oddział nie może podjąć żadnej akcji do czasu zaatakowania. Kontratakuje osłabiony o połowę.
Death Ripple (Szmer Śmierci)	6	PW	S NPL	N	zadaje straty 5xM wszystkim oddziałom za wyjątkiem martwiaków
Dragon Slayer (Zabójca Smoków)	6	PW	1 NPL	1/M	wskazanemu oddziałowi zwiększa efektywność ataku o 5 pkt w walce ze smokiem
Cold Ray (Zimny Promień)	6	PW	1 NPL	N	zwiększa straty do 20xM wskazanemu oddziałowi
Disrupting Ray (Prom'eń Rozproszenia)	6	PW	1 NPL	cała bitwa	zmniejsza o 3 pkt efektywność obrony wskazanemu oddziałowi NPL. Może być użyty kilkakrotnie na jednym oddziale
Haunt (Nawiedzenie)	8	MP	kopalnia		zamyka kopalnię do czasu jej powtórnego zajęcia i stawia na jej straży watahę duchów (Ghost) o liczebności 4xM
Lightning Bolt (Piorun)	7	PW	1 NPL	N	zadaje straty oddziałowi NPL równe 25xM
Summon Boat (Wezwanie Statku)	5	MP	–	–	wzywa najbliższy statek do herosa

Visions (Wizje)	6	MP	obóz	N	informuje o sile watahy potworów oraz o prawdopodobnej ilości tych, które mogą się przyłączyć do herosa
Steelskin (Stalowa Skóra)	6	PW	1 W	1/M	zwiększa o 5 pkt. efektywność obrony oddziału
View Artifacts (Przegląd Artefaktów)	2	MP	–	–	lokalizuje na MP artefakty

Tablica nr 8. Zaklęcia trzeciego poziomu magii

Zaklęcia	Koszt	Miejsce	Cel	Czas	Uwagi
Animate Death (Wskrzeszenie Martwych)	10	PW	S W	cała b twa	wskrzesza martwiaki. Liczba wg wzoru [50xM]:k, gdzie k jest zdolnością magiczną herosa
Cold Ring (Pierścień Zimna)	9	PW	6 h	N	zadaje straty wszystkim oddziałom w zasięgu rażenia z siłą 10xM
Earthquake (Trzęsienie Ziemi)	15	PW	–	N	uszkadza mury zamku
Anti Magic (Neutralizator)	7	PW	1 W	1/M	neutralizuje wszystkie zaklęcia
Death Wave (Fala śmierci)	10	PW	S NPL	N	zadaje straty wszystkim oddziałom za wyjątkiem martwiaków z siłą 10xM
Fireball (Ognista Kula)	9	PW	7 h	N	zadaje straty wszystkim oddziałom w zasięgu rażenia z siłą 10xM
Holy Word (Błogosławione Słowo)	9	PW	S NPL	N	zadaje straty wszystkim oddziałom martwiaków z siłą 10xM
Mass Bless (Masowe Błogosławieństwo)	12	PW	S W	1/M	oddziały walczą z max. efektywnością
Mass Dispel (Masowe Zdjęcie Zaklęć)	12	PW	S W	N	neutralizuje wszystkie zaklęcia w całej armii
Identify Hero (Identyfikacja Herosa)	3	MP	1 NPL	1 dzień	umożliwia rozpoznanie składu armii NPL herosa
Mass Curse (Masowe Przekleństwo)	12	PW	S NPL	1/E	minimalizuje efektywność walki oddziałów NPL
Mass Haste (Masowe Przyśpieszenie)	10	PW	S W	1/E	zwiększa zasięg wszystkich oddziałów o 2 pkt
Paralyze (Paraliż)	9	PW	1 NPL	1/E	oddział NPL nie może podjąć żadnej akcji do chwili zaatakowania
View Heros (Przegląd Herosów)	2	MP	–	–	lokalizuje na MP innych herosów
Teleport (Teleportacja)	9	PW	1 W	N	przenosi wybrany oddział na wskazane miejsce
View Towns (Przegląd Miast)	2	MP	–	–	lokalizuje na MP miasta i zamki

Tablica nr 9. Zaklęcia czwartego poziomu magii

Zaklęcia	Koszt	Miejsce	Cel	Czas	Uwagi
Berserk (Opętanie)	12	PW	1 NPL	1	"opętany" oddział NPL zaatakuje najbliższy
Fireblast (Ściana Ognia)	15	PW	19 h	N	zadaje straty z siłą 10xM oddziałowi NPL i wszystkim innym w zasięgu rażenia
Mass Cure (Masowe Oczyszczenie)	15	PW	S W	N	neutralizuje wszystkie zaklęcia i zwiększa odporność oddziałów o 5xM
Chain Lightning (łańcuch Błyskawic)	15	PW	S NPL	N	zadaje straty z siłą: 40xM–I, 30xM–II, 20xM–III i 10xM – IV oddziałowi NPL
Holy Shout (Święty Krzyk)	12	PW	S NPL	N	zadaje straty z siłą 20xM wszystkim oddziałom NPL
Mass Shield (Masowa Tarcza)	7	PW	S W	1/E	oddziały są bardziej odporne na atak oddziałów strzelczych
Mass Slow (Masowe Spowolnienie)	15	PW	S NPL	1/E	zmniejsza zasięg oddziałów NPL o połowę

Resurrection (Wskrzeszenie)		MP	1 W	bitwa	wskrzesza poległych żołnierzy oddziału. Liczba wg wzoru [50xM]:HP
Set Earth Guardian (Strażnik Żywiołów Ziemi)		MP	kopalnia		powołuje do straży kopalni watahę Żywiołów Ziemi o liczebności 4xM
Set Air Guardian (Strażnik Żywiołów Powietrza)	15	MP	kopalnia		powołuje do strazy kopalni watahę Żywiołów Powietrza o liczebności 4xM
Set Fire Guardian (Strażnik Żywiołów Ognia)	15	MP	kopalnia		powołuje do straży kopalni watahę Żywiołów Ognia o liczebności 4xM
Set Water Guardian (Strażnik Żywiołów Wody)	15	MP	kopalnia		powołuje do straży kopalni watahę Żywiołów Wody o liczebności 4xM
Meteor Shower (Deszcz Meteorytów)	15	PW	7 h	N	zadaje straty z siłą 25xM oddziałom w zasięgu rażenia
Town Gate (Brama Miasta)	10	MP	heros	N	teleportuje armię herosa do jego najbliższego zamku
Storm (Burza)	15	PW	S NPL	N	zadaje straty z siłą 25xM wszystkim oddziałom NPL
View All (Przegląd Wszystkiego)	3	MP	–	–	lokalizuje na MP wszystkich herosów, zamki i miasta, skarby i artefakty

Tablica nr 10. Zaklęcia piątego poziomu magii

Zaklęcia	Koszt	Miejsce	Cel	Czas	Uwagi
Armageddon (apokaliptyczny bój)	15	PW	S W i S NPL	N	zadaje straty wszystkim oddziałom z siłą 50xM
Hypnotyze (Hipnoza)	15	PW	1 NPL	1	przejęcie kontroli nad oddziałem NPL, jeśli jego HP<25xM
Resurrection True (Wskrzeszenie)	15	PW	S W	bitwa	wskrzesza poległych żołnierzy oddziałów w liczbie [50xM]:HP
Dimension Door (Wrota Wymiarów)	10	MP	–	–	teleportuje herosa wraz z jego armią do wskazanego widocznego miejsca
Mirror Image (Lustrzane Odbicie)	25	PW	1 W	bitwa	duplikuje wskazany oddział. Znika, jeśli oddział pierwotny zostanie zniszczony
Summon Air Elemental (Wezwanie Żywiołów Powietrza)	30	PW	–	bitwa	wzywa oddział złożony z Żywiołów Powietrza o liczebności 3xM
Summon Earth Elemental (Wezwanie Żywiołów Ziemi)	30	PW	–	bitwa	wzywa oddział złożony z Żywiołów Powietrza o liczebności 3xM
Summon Water Elemental (Wezwanie Żywiołów Wody)	30	PW	–	bitwa	wzywa oddział złożony z Żywiołów Wody o liczebności 3xM
Summon Fire Elemental (Wezwanie Żywiołów Ognia)	30	PW	–	bitwa	wzywa oddział złożony z Żywiołów Ognia o liczebności 3xM
Town Portal (Brama Miasta)	20	MP	heros	N	teleportuje do wskazanego zamku

Legenda do tablic nr nr 6 – 10:

1) kol.3: koszt użycia zaklęcia podano w punktach magii,
2) kol.4: MP – Mapa Przygód, PW – Pole Walki,
3) kol.5: 1 – jeden oddział, S – wszystkie oddziały, W – własne, NPL – nieprzyjaciela,
4) kol.6: 1 – jedna tura bitwy, N – natychmiast, 1/M – 1 tura bitwy z siłą posiadanej mocy czarów, 1/E – 1 tura bitwy z siłą odpowiednią do poziomu doświadczenia,
5) kol.7: M – moc czarów, HP – wytrzymałość.

Przemieszczanie herosów i armii

W HEROES mapa jest zakryta – herosi przemieszczając się, rozpoznają teren. Na początku każdy heros rozpoznaje tylko w zasięgu kilku heksów. Jednak w miarę rozwoju umiejętności zwiadowczej (Scouting) zakres rozpoznania terenu zwiększa się. W rozpoznaniu terenu bardzo pomocne jest odwiedzenie Wieży Obserwacyjnej (Observation Tower), co umożliwia odkrycie mapy na znacznym obszarze wokół tego obiektu. Podobny skutek ma zdobycie obcego miasta i zamku. Umiejętność Scouting zwiększa obszar widzenia herosa w zależności od poziomu jego rozwoju: Basic o 1, Advanced o 2 i Expert o 3 heksy. Również kilka artefaktów powoduje znaczne zwiększenie mobilności.

Dla osiągnięcia celów militarnych konieczne jest zbudowanie odpowiedniego potencjału ekonomicznego, zaś jedno i drugie w znacznym stopniu zależy od możliwości herosów, których posiadasz. Musisz więc ich szkolić, co wiąże się z odwiedzaniem obiektów magicznych oraz z pozyskiwaniem artefaktów. Zbierasz je podczas przemarszów armii herosów oraz zdobywasz w zwycięskich bitwach. W związku z tym przemieszczanie herosów powinno być celowe. Istotna jest tu mobilność herosów. Zależy ona od umiejętności dodatkowych – Logistics i Pathfinding. Rozwój umiejętności Logistics zwiększa zasięg marszu odpowiednio do poziomu rozwoju: Basic o 10%, Advanced o 20% i Expert o 30%. Umiejętność Pathfinding wpływa na mobilność w zależności od rodzaju terenu, co przedstawiono w tablicy 11. Współczynnki określające zasięg marszu podane są w odniesieniu do marszu drogą, gdzie mobilność jest największa.

Tablica nr 11. Mobilność herosa w zależności od rozwoju umiejętności Pathfinding

Rodzaj terenu	brak	Basic	Advanced	Expert
Desert (pustynia)	0,375	0,429	0,500	0,750
Dirt (pył)	0,429	0,500	0,600	0,750
Swamp (bagna)	0,429	0,500	0,750	0,750
Snow (śnieg)	0,600	0,750	0,750	0,750
Westland (wyschnięty)	0,600	0,750	0,750	0,750
Beach (plaża)	0,750	0,750	0,750	0,750
Lava (lawa)	0,750	0,750	0,750	0,750
Water (woda)	0,750	0,750	0,750	0,750
Grass (trawa)	0,750	0,750	0,750	0,750
Road (droga)	1,000	1,000	1,000	1,000

FAQ

Przemieszczanie herosa na duże odległości może się odbywać również poprzez teleportację. Służą do tego kamienne bramy (Stone Liths). Do szybkiego przemieszczania na mniejsze odległości można użyć niektórych zaklęć: Town Gate oraz Dimension Door i Town Portal.

Heros może się również przemieszczać morzem (Ocean). W takim przypadku konieczne jest zbudowanie statku (Ship). W części scenariuszy statki mogą już być zbudowane. Wtedy, w razie potrzeby, można go wezwać używając zaklęcia Summon Boat. Mobilność zwiększa tu przyswojenie umiejętności Navigation: Basic o 50%, Advanced o 100% i Expert o 150%. Zasięg można również zwiększyć przez zajęcie latarni morskiej (Lighthouse) – o 1 pkt. w każdej turze gry oraz przez pozyskanie niektórych artefaktów. Ponadto do szybkiego przemieszczania się na duże odległości statkiem służą wiry wodne (Whirlpool).

Kamienne bramy i wiry wodne są rozmieszczone w różnych miejscach na mapie. Jeśli w trakcie podróży morskiej trafisz na przystań Magellan's Maps, to za 1000 goldów możesz zakupić mapę mórz. Dzięki niej widoczne są morza i inne zbiorniki wodne wraz z brzegami w zasięgu 1 heksa.

Militaria

Poszczególne nacje dysponują różnymi żołnierzami. Każdy żołnierz charakteryzowany jest następującymi cechami, którym są przypisane pewne wartości punktowe: 1) efektywność ataku (Attack Skill), 2) efektywność obrony (Defence Skill), 3) zapas pocisków – strzelec lub miotacz (Shots), 4) możliwość zadania strat w starciu (Damage), 5) Wytrzymałość (Hit Points), 6) szybkość marszu (Speed), 7) morale (Morale), 8) fart (Luck). Wartości dwóch ostatnich cech są zmienne i zależą od walorów herosa (armia) albo od zbudowania niektórych budowli obronnych w zamku (garnizon). Koszt zmobilizowania każdego żołnierza wyrażony jest w gołdach, a dla oddziałów specjalnych (po jednej formacji dla każdej nacji) dodatkowo w jednostkach określonego surowca. Te informacje uzyskasz po wskazaniu ikony wybranego żołnierza. Syntetyczne informacje o żołnierzach poszczególnych nacji podajemy niżej (tablice nr 12 –17).

Tablica nr 12. Charakterystyka wojsk Barbarzyńcy

Formacja	Mob	Koszt	Ocena	Użycie
Goblin (Goblin)	18	40	słaby, przydatny tylko w masie	wg uznania
Orc (Ork)	10	140	przeciętny i wolny kusznik, UPG	G
Orc Chieftain (Ork Herszt)	10	175	bardzo dobry i odporny kusznik	U
Wolf (Wilk)	7	200	2x atak, szybki	A
Ogre (Ogr)	6	300	silny i wolny, UPG	G
Ogre Lord (Ogrowy Lord)	6	500	b. silny i odporny	U
Troll (Troll)	5	600	dobry i odporny miotacz, UPG	U
War Troll (Troll Bojowy)	5	700	b. dobry i odporny miotacz	A
Cyclope (Cyklop)	4	750 + kryształy	razi na 2 heksy, szybki i odporny	A

Tablica nr 13. Charakterystyka wojsk Rycerza

Formacja	Mob	Koszt	Ocena	Użycie
Peasant (Wieśniak)	22	20	b. wolny i słaby	do niczego
Archer (Łucznik)	10	150	przeciętny i wolny łucznik, UPG	G
Ranger (Zwiadowca)	10	200	dobry łucznik, 2x strzał	A
Pikeman (Pikinier)	7	200	przeciętny	G
Veteran Pikeman (Weteran Pikinier)	7	250	dobry	A
Swordsman (Mieczownik)	6	250	przeciętny, UPG	G
Master Swordsman (Mistrz Mieczownik)	6	300	szybki i odporny	A
Cavarly (Kawalerzysta)	5	300	szybki i odporny, UPG	U
Champion (Mistrz)	5	375	b. szybki i wytrzymały	A
Paladin (Paladyn)	4	600	2x atak, szybki, silny i odporny, UPG	U
Crusader (Krzyżowiec)	4	1000	2x atak, b. szybki, silny i odporny	A

Tablica nr 14. Charakterystyka wojsk Nekromanty

Formacja	Mob	Koszt	Ocena	Użycie
Skeleton (Szkielet)	18	75	słaby, przydatny tylko w masie	dowolne
Zombie (Zombi)	8	150	słaby i wolny, UPG	G
Mutant Zombie (Zmutowany Zombi)	8	200	przeciętny	U
Mummy (Mumia)	6	250	przeciętna, UPG	U
Royal Mummy (Mumia Królewska)	6	300	szybka i odporna	A
Vampire (Wampir)	5	500	szybki, silny i odporny, UPG	A
Vampire Lord (Wampirzy Lord)	5	650	szybki, silny i odporny	A
Lich (Cmentarna Zjawa)	4	750	szybka, razi w promieniu 2 heksów, UPG	A
Power Lich (Silna Cmentarna Zjawa)	4	900	b. szybka, razi w promieniu 2 heksów	A
Bone Dragon (Szkieletosmok)	3	1500	b. silny i odporny	A

Tablica nr 15. Charakterystyka wojsk Czarodziejki

Formacja	Mob	Koszt	Ocena	Użycie
Sprite (Duszek)	18	50	słaby, przydatny tylko w masie	wg uznania
Dwarf (Krasnolud)	8	200	przeciętny i b. wolny, UPG	G
Battle Dwarf (Bojowy Krasnolud)	8	250	przeciętny	U
Elf (Elf)	6	250	świetny łucznik, 2x atak, UPG	U
Grand Elf (Wielki Elf)	6	300	świetny łucznik, 2x atak, szybki	A
Druid (Driud)	5	350	b. dobry mag, razi energią, UPG	A
Greater Druid (Potężniejszy Druid)	5	400	b. szybki i silny mag, razi energią	A
Unicorn (Jednorożec)	4	500	szybki i silny, odporny, UPG	A
Phoenix (Feniks)	3	1500	b. szybki i odporny latacz	A

Tablica nr 16. Charakterystyka wojsk Czarnoksiężnika

Formacja	Mob	Koszt	Ocena	Użycie
Centaur (Centaur)	18	60	przeciętny łucznik	U
Gargoyle (Maszkara)	8	200	b. szybki latacz	A
Griffin (Gryf)	6	300	dobry latacz	U
Minotaur (Minotaur)	5	400	silny i odporny, UPG	G
Minotaur King (Minotaur Król)	5	500	b. szybki i odporny	A
Hydra (Hydra)	4	800	b. wolna i odporna, atak w promieniu 2 heksów	G
Green Dragon (Zielony Smok)	3	3000 + siarka	b. silny i odporny, UPG	A
Red Dragon (Czerwony Smok)	3	3500 + siarka	b. silny i szybki, odporny, UPG	A
Black Dragon (Czarny Smok)	3	4000 + siarka	b. silny i b. szybki, odporny	A

Tablica nr 17. Charakterystyka wojsk Czarodzieja

Formacja	Mob	Koszt	Ocena	Użycie
Halfling (Hobbit)	18	50	wolny i przeciętny procarz	U
Boar (Dzik)	8	150	b. szybki	A
Iron Golem (Żelazny Golem)	6	300	b. wolny, ale odporny, UPG	G
Steel Golem (Stalowy Golem)	6	350	wolny i odporny	G
Roc (Rok)	5	400	silny i odporny latacz	U
Mage (Mag)	4	500	szybki i dobry mag, razi energią, UPG	U
Archmage (Arcymag)	4	700	b. szybki i silny mag, razi energią	A
Giant (Gigant)	3	1250 + klejnoty	b. silny i odporny, UPG	U
Titan (Tytan)	3	5.000 + klejnoty	b. szybki, silny i odporny, razi energią	A

Legenda do tablic nr 12 – 17:

1) kol.5: 2x atak – podwójny atak w starciu, 2x strzał – podwójna salwa, UPG – można przeformować na typ następny na liście,
2) kol.6: A – efektywny w armii ofensywnej, G – efektywny w garnizonie, U – uniwersalny. Formacje, z komentarzem wg uznania są efektywne tylko w bardzo wielkich oddziałach. Ich wadą jest mała mobilność i odporność w walce.

Żołnierze z niektórych formacji zgłaszają się ochotniczo, jeśli heros odwiedzi ich siedzibę. Są to:

1. Barbarzyńca – Goblin w Goblin Hut (Chata Goblinów) i Orc w Watch Tower (Wieża Strażnicza),
2. Rycerz – Peasant w Peasant Hut (Chata Wieśniaków) i Archer w Archer's House (Dom Łuczników),
3. Nekromanta – Skeleton w Excavation (Wykopaliska),

4. Czarodziejka – Sprite w Tree House (Dom na Drzewie) i Dwarf w Dwarf Cottage (Szałas Krasnoludów),
5. Czarnoksiężnik – Centaur w Cave (Jaskinia),
6. Czarodziej – Halfling w Halfling Hole (Nora Hallfingów).

W Tree City (Miasto na Drzewach) możesz zaciągnąć najemników. Sprite są liczniejsze niż w przypadku ochotników, ale żądają wypłaty żołdu.

Oddziały niektórych formacji możesz przeformować w dwóch miejscach:

1. Hill Fort (Fort na Wzgórzu) – Dwarf, Ogre, Orc,
2. Freeman's Foundry (Odlewnia Wolnych Ludzi) – Golem, Pikeman, Swordsman.

W kilku obiektach czekają najemnicy. Zwerbujesz ich, jeśli pokonasz straże. Są to:

1. City of the Dead (Miasto Umarłych). Broni go wataha złożona z Lich i Mummy. Po wygranej możesz werbować cmentarne zjawy (Lich). Do pokonania straży bez strat niezbędne są oddziały strzelcze lub miotające oraz zaklęcia Slow i Mass Slow.

2. Dragon City (Miasto Smoków). Broni go kilka smoków różnych rodzajów. Z upływem czasu liczebność tej straży rośnie. Możesz ją pokonać bez strat, jeśli armia wysłanego tam herosa składa się z szybkich oddziałów elfów, druidów, magów oraz ew. feniksów i smoków. Armia musi być podzielona na pięć oddziałów, które zaatakują kolejno smoki i zniszczą je nie dopuszczając do kontrataku. Po zwycięstwie każdy heros może tam werbować czerwone smoki. Czary na smoki nie działają.

3. Troll Bridge (Trolli Most). Broni go straż złożona z troli zwykłych i bojowych. Pokonasz je łatwo, jeśli w armii herosa są oddziały strzeleckie lub miotające i przynajmniej jeden latający. Przydatne zaklęcie Blind.

Skarbów, artefaktów oraz dostępu do różnych obiektów i miejsc często bronią watahy potworów. Część z nich składa się z żołnierzy, których można zmobilizować w zamkach i miastach. Pozostałe są jednostkami neutralnymi, tzn. nie zależnymi od żadnego herosa ani władcy żadnej krainy. Takich żołnierzy możesz często zwerbować do swoich armii, a nawet czasem przyłączą się jako ochotnicy. Jednak w przypadku odmowy będziesz musiał stoczyć z nimi bitwę. Niektórych z nich możesz również zwerbować w ich siedzibach. Są to żołnierze najemnych jednostek neutralnych. Ich charakterystykę podano w tablicy 18. Charakterystykę pozostałych żołnierzy jednostek neutralnych podano w tablicy 19.

Tablica 18. Charakterystyka żołnierzy najemnych jednostek neutralnych

Formacja	Koszt	Siedziba	Ocena	Użycie
Rouge (Łotr)	50	Wagon Camp (Obozowisko)	szybki, ale słaby. Zaatakowany przez nich oddział nie może kontratakować	dow.
Nomad (Nomada)	200	Desert Tent (Pustynny Namiot)	b.szybki	A
Genie (Dżin)	650	Ancient Lamp (Stara Lampa)	b. szybki i odporny. 10 % szans na zniszczenie połowy oddziału, który atakują	A
Medusa (Meduza)	500	Ruins (Ruiny)	odporna. 20 % szans na unieruchomienie oddziału, który atakują	U

Tablica 19. Charakterystyka żołnierzy niezależnych jednostek neutralnych

Formacja	Ocena	Użycie
Ghost (Duch)	szybki supermartwiak. Oddział duchów po każdym starciu powiększa się o liczbę zabitych wrogów	A
Air Elemental (Żywioł Powietrza)	b. szybki i wytrzymały. Odporny na zaklęcia działające na umysł oraz na Meteor Shower. Zwiększa 2x działanie zaklęć Storm i Lightning Bolt	A
Earth Elemental (Żywioł Ziemi)	wolny, ale b. wytrzymały. Odporny na zaklęcia działające na umysł oraz na Storm, Lightning Bolt i Meteor Shower. Zwiększa 2x działanie zaklęcia Meteor Shower	G
Fire Elemental (Żywioł Ognia)	szybki i wytrzymały. Odporny na zaklęcia działające na umysł oraz związane z magią ognia. Zwiększa 2x działanie zaklęć magii ognia	A
Water Elemental (Żywioł Wody)	b. wytrzymały. Odporny na zaklęcia działające na umysł oraz związane z magią wody. Zwiększa 2x działanie zaklęć magii wody	J

Legenda do tablic nr 18 i 19:

1) kol. 3: 2x działanie – podwaja działanie zaklęć,
2) kol.4: A – efektywny w armii ofensywnej, G – efektywny w garnizonie, U – uniwersalny. Formacja, z komentarzem wg uznania, jest efektywna tylko w bardzo wielkich oddziałach. Ich wadą jest mała odporność.

Watahy, z którymi będziesz musiał walczyć zwiększają swoją liczebność z upływem czasu. Jest ona określana następująco: 1) Few (kilku), 2) Several (kilku do kilkunastu), 3) Lots (banda), 4) Pack (sfora, stado), 5) Horde (horda), 6) Throng (kupa), 7) Swarm (rój), 8) Zounds (tysiące), 9) Legion (legion). Lots i Pack liczą do ok. 50, Horde – kilkudziesięciu do ok.100, Throng – stu kilkudziesięciu, czasem więcej, zaś Swarm – ponad 200 do kilkuset żołnierzy. Zounds to kilkuset do ponad tysiąca, a Legion zwykle przekracza 1000 żołnierzy. Wielkość określona, jako Few lub Several występuje w przypadku b. silnych formacji – Dragon, Giant i Titan, a także i innych, jeśli wataha została zdziesiątkowana przez armię jakiegoś herosa.

Istotne jest rozpoznanie siły i stopnia rozwoju twoich przeciwników. Służą do tego Thieves Guild oraz Oracle (Wyrocznia), która przekazuje pełne informacje o rozwoju wszystkich nacji. Zakres informacji uzyskiwanych w obu obiektach jest identyczny, z tym, że w Thieves Guild są one niepełne do czasu wybudowania ich w sześciu miastach. Wybudowanie przynajmniej jednego Thieves Guild jest niezbędne do uzyskiwania ogólnych informacji o liczebności watah i nieprzyjacielskich garnizonów (PPM). Do rozpoznania watahy potworów możesz użyć zaklęcia Visions w odległości 2 heksów od jej obozu. Otrzymasz wtedy dokładne dane o jej liczebności oraz dowiesz się, czy i ilu żołnierzy możesz zwerbować. Jeśli grozi ci walka możesz odstąpić.

Ekonomika i rozwój

Wygrana zależy od siły militarnej, a ta z kolei od potencjału ekonomicznego. Tak więc podstawą sukcesu w grze jest stworzenie gospodarki wystarczającej do zmobilizowania odpowiednich wojsk. Twoje dochody to:

1. Podatki (Income), które dostajesz każdego dnia. Składają się na nie: podatki z miast – 250 i z zamków – 1.000 goldów. Wybudowanie Statuy zwiększa dochód o 250 goldów. W zamku Wiedźmina zbudowanie lochów (Dungeon) zwiększa przychód o 500 goldów,

2. Wpływy z umiejętności (Finanse), które dają przychód: 100 goldów na poziomie Basic, 250 – Advanced i 500 – Expert,

3. Dzienna produkcja obiektów wytwórczych – 1 albo 2 jednostki surowca określonego rodzaju, przy czym kopalnia złota daje 1.000 goldów,

4. Kilkanaście artefaktów zwiększa dochody (od 100 – 1.000 goldów) i produkcję określonych surowców o 1 jednostkę.

Dla potrzeb wytwórczych musisz zająć i bronić następujących obiektów: 1) tartak (Saw Mill), który wytwarza drewno (Wood) niezbędne do rozbudowy każdego zamku a także budowy statków, 2) laboratorium alchemika (Alchemist Laboratory) – wytwarza rtęć (Mercury), 3) kopalnie (Mine): srebra (Silver), siarki (Sulphur), kryształów (Crystal), klejnotów (Gems) i złota (Gold). Wszystkie surowce są niezbędne do rozbudowy cechu magii. Ponadto rozbudowa zamku, jak również mobilizowanie żołnierzy najsilniejszych formacji każdej z nacji zużywa znaczną ilość określonego rodzaju surowca.

Jedne surowce możesz wymieniać na inne lub sprzedawać, możesz je również kupować. Służą do tego targowiska w zamkach (czasem są one i w miastach) oraz w stacjach handlowych (Trading Post). Im masz więcej targowisk tym uzyskujesz korzystniejsze relacje cen. Przy trzech targowiskach, relacje cenowe są korzystniejsze niż w stacjach handlowych, a od siódmego targowiska nie uzyskasz już żadnej poprawy.

Dochody uzyskujesz również ze zbierania na lądzie: 1) skarbów (Treasure Chest) – złoto, a czasem jakiś artefakt, 2) surowców (Resource) oraz 3) przeszukania opuszczonego obozu wroga (Campfire), co da ci złoto lub surowce. Zbierasz je również na morzu: 1) szczątki statków (Flotsam) – złoto i surowce, 2) pozostałości z wraków (Shipwreck Survivor) – artefakty i 3) skrzynie (Chest) – złoto. Czasem nic nie uzyskasz.

Możesz również odwiedzać pewne obiekty magiczne o charakterze wytwórczym. Zestawiono je w tablicy 20.

Tablica nr 20. Obiekty magiczne wytwarzające złoto i surowce

Obiekt	Zasoby	Uwagi
Leanto (Przybudówka)	surowce	losowo
Magic Garden (Magiczny Ogród)	500 goldów lub surowce	1/tydzień
Wagon (Wóz)	surowce	jednorazowo
Water Wheel (Koło Wodne)	1.000 goldów	1/tydzień
Windmill (Wiatrak)	surowce	1/tydzień

Pieniądze możesz również dostać, udając się do Sfinksa (Sfinx) i poprawnie odpowiadając na jego pytanie. Zła odpowiedź to bezpowrotna utrata armii, którą prowadzi twój heros, ale chyba warto spróbować, bo szmal (5.000 goldów), który możesz dostać jest wart ryzyka.

Rozwój ekonomiczny krainy zależy od rozwoju miast. Skarby zostaną zebrane przez wszystkich dość szybko (2 – 3 m–cy) i w związku z tym dodatkowy przypływ surowców i złota ustanie. Wtedy podstawowym źródłem dochodów staną się wpływy z podatków i produkcja obiektów wytwórczych. Dlatego konieczny jest szybki rozwój miast.

W każdym zamku można wybudować: 1) sześć budowli koszarowych, z których co tydzień można rekrutować żołnierzy różnych formacji. Część z nich może być rozbudowana (Upgrade), co stwarza możliwość przeformowania już zmobilizowanych oddziałów a w wyniku zwiększenie ich jakości, 2) cech magii (Mage Guild), którego rozbudowa umożliwia użycie silniejszych zaklęć, 3) targowisko (Marketplace) umożliwiające sprzedaż, zakup lub wymianę surowców, 4) cech złodziejski (Thieves Guild) będący swoistą służbą szpiegowską. Budowanie ich w każdym posiadanym zamku (do sześciu podobnie jak targowiska) zwiększa zakres informacji szpiegowskich, 5) gospodę (Tavern), która zwiększa morale garnizonu oraz dostarcza nowin i plotek, 6) stocznię (Shipyard), jeśli zamek jest nad morzem, co umożliwia wodowanie statków niezbędnych do transportu armii. W wielu sytuacjach przemieszczanie wojsk morzem jest szybsze niż lądem, 7) studnię (Well), co zwiększa cotygodniowy nabór rekruta o dwóch żołnierzy w każdej formacji, 8) budowla hordy (Horde), która zwiększa nabór rekruta o ośmiu żołnierzy tygodniowo dla najsłabszej jakościowo formacji, 9) budowle specjalne specyficzne dla każdej nacji (po jednej w każdym zamku wszystkich nacji), 10) pomnik (Statue), zwiększający dzienne podatki z zamku, 11/12) budowle obronne: dwie wieże strażnicze z balistami (Left/Right Turret) oraz 13) fosa (Moat) utrudniająca szturm, 14) strażnica, (również z balistą), która jest siedzibą kapitana straży (Captain's Quarter) przejmującego rolę herosa podczas jego nieobecności w zamku.

Na początkowe inwestycje powinny ci wystarczyć zebrane i zdobyte skarby oraz te zasoby, z którymi rozpocząłeś grę. Jeśli masz tylko miasto, to od razu zbuduj zamek. Później statuę i podstawowe budynki koszarowe oraz cech magii. W ostatnim dniu tygodnia zbuduj studnię. W następnym tygodniu przebuduj (Upgrade) budynki koszarowe w celu zwiększenia jakości mobilizowanych rekrutów. Rozwijaj również cech magii. W trzecim tygodniu dokończ zaczęte inwestycje oraz zadbaj o obronność swojej twierdzy. W czwartym tygodniu możesz dokończyć rozbudowę zamku. Możesz tego dokonać w ciągu 1 miesiąca, pod warunkiem posiadania odpowiednich surowców. Pamiętaj jednak o przeznaczeniu części dochodów na mobilizację wojsk. Inwestycje zwracają się dość szybko: zamek (5.000 goldów oraz po 20 jednostek srebra i drewna) i statua (1.250 goldów i 5 jednostek srebra) po 5 dniach (nie licząc surowców, których cena jest zmienna). W zamku Czarnoksiężnika zbudowanie lochów (Dungeon), co kosztuje 3.000 goldów i 10 jedno-

stek srebra, zwraca się po 6 dniach. Większość inwestycji ma charakter militarny i umożliwi ci wystawianie nowych i coraz lepszych oddziałów, a to ułatwi wyprawy łupieżcze w celu zdobycia złota i surowców. A być może i jakiegoś miasta, czy zamku.

Nie podajemy kosztów budowy lub rozbudowy poszczególnych budowli. Wskazując PPM wybraną ikonę na Ekranie Zamku otrzymasz wystarczające informacje w tym zakresie.

Obiekty magiczne nekromantów

W grze występują również obiekty, które są bronione przez straże złożone z martwiaków. Trzeba je więc zdobyć, żeby mieć z tego jakieś korzyści. Są to następujące obiekty:

1. Demon Cave (Jaskinia Demona). Broni ją wataha mumii lub żywiołów. Jeśli prawidłowo odpowiesz na pytania Demona, uzyskasz złoto bez walki. Jeśli zdecydujesz się na nią, to oprócz złota zwiększysz również doświadczenie.

2. Graveyard (Cmentarzysko), którego broni wataha zmutowanych zombi. Po walce uzyskasz zwiększenie doświadczenia, złoto i jakiś artefakt. Zdobyte Cmentarzysko każdemu następnemu odwiedzającemu go herosowi zwiększa poziom morale.

3. Pyramid (Piramida), która jest broniona przez watahę złożoną z wampirów i zmutowanych mumii. Po zwycięstwie zwiększa się poziom doświadczenia i dostajesz zaklęcie V poziomu, jeśli heros ma już rozwiniętą umiejętność „mądrość".

Straże tych obiektów możesz pokonać bez strat, jeśli masz dwa oddziały strzeleckie lub miotające. Przydatne zaklęcia – Slow i Mass Slow. Zaklęcie Blind, które jest bardzo przydatne w bitwach z normalnymi nie działa na martwiaki.

4. Derelict Ship (Opuszczony Statek) ma straż złożoną z watahy szkieletów. Straż jest łatwa do pokonania. Po walce zwiększa się doświadczenie herosa; uzyskasz również złoto. Do opuszczonego statku można dostać się tylko z własnego.

5. Shipwreck (Wrak Statku) jest strzeżony przez watahę duchów. Możesz je dość łatwo pokonać, jeśli heros dysponuje oddziałami strzeleckimi lub miotającymi i opanował zaklęcie Mass Slow. Po walce następuje wzrost doświadczenia herosa i dostaje się złoto. Można otrzymać jakiś artefakt. Do wraku statku można dostać się tylko z lądu.

Odwiedzenie przez następnych herosów zdobytych wraków zwiększy im poziom morale.

FAQ

Artefakty i obeliski

Artefakty są magicznymi przedmiotami zwiększającymi walory herosów. Pozyskuje się je w różny sposób. Te mniej ważne zbiera się. Bardziej ważne dla rozwoju umiejętności herosów trzeba zakupić, zaś o te najważniejsze trzeba stoczyć walkę z ich strażą. Jest kilkadziesiąt artefaktów o różnorodnym działaniu; w upgrade gry powstają nowe.

Odwiedzanie obelisków powoduje odkrywanie kolejnych elementów w układance. Po odkryciu całej układanki wiesz, gdzie znajduje się skarb. Wtedy możesz go wydobyć wykorzystując ostatnią opcję z Menu Przygód. Jest kilka rodzajów obelisków. Różnią się one kolorem a ich odwiedzanie powoduje odkrywanie różnych ilości elementów układanki.

Strategia i taktyka

Na początku gry, gdy teren jest zakryty, herosów należy przemieszczać ostrożnie, wyznaczając krótkie trasy przemarszu armii w celu: odkrywania terenu, zbierania skarbów i artefaktów oraz

odkrywania i zajmowania obiektów wytwórczych. Wtedy powinieneś rozbudowywać swój zamek i pozyskiwać niezbędne surowce. Gdy nie dysponujesz jeszcze odpowiednią siłą militarną, nie wdawaj się w walki z watahami, tylko odkrywaj teren, zbieraj złoto i surowce niezbędne do rozbudowy miast. Wtedy również odwiedzaj obiekty magiczne szkoląc swojego herosa. Szybko wynajmij drugiego herosa, który będzie prowadził rozpoznanie i eksplorował teren. Jeśli masz statek wynajmij następnego, który może prowadzić eksplorację morską i grabić tereny nadbrzeżne. W drugim lub trzecim tygodniu zmobilizuj armię (szturmową) i wyślij najlepszego herosa do walki. Niech otwiera dostęp do obiektów, skarbów i surowców strzeżonych przez watahy potworów. Jeśli to możliwe – niech drugi heros, nawet ze szczątkową armią (wspierającą), wspomaga go w eksploracji terenu oczyszczonego z watah. Wygrane bitwy z watahami zwiększają poziom doświadczenia, a w związku z tym umożliwiają przyswajanie i rozwój umiejętności herosów. Istotna jest tu taktyka, czyli sposób rozgrywania bitew. Obowiązują tu następujące zasady:

1. Do akcji wchodzą oddziały (określa to komputer) według kolejności wyznaczanej ich szybkością marszową (Speed). Najpierw oddziały najszybsze napastnika, później zaatakowanego. Przy dwóch lub więcej oddziałach o tej samej szybkości obowiązuje kolejność – „od góry ekranu" (w każdej turze bitwy),

2. Armia herosa sterowana przez komputer atakuje najpierw oddziały strzelcze i miotające, później najsilniejsze z pozostałych,

3. Czasem najpierw atakowane są silne oddziały elitarne (Cyclope, Paladin/Crusader, Phoenix, Lich/Power Lich, Dragon, Titan/Giant),

4. Bezpośrednie zaatakowanie oddziału strzelczego lub miotającego praktycznie eliminuje go z walki. Musi wtedy walczyć wręcz i nie może ostrzeliwać innych oddziałów, co znacznie zmniejsza jego efektywność bojową. Jeśli obok siebie znajdują się dwa takie oddziały, to można je związać, atakując skośnie jeden z nich, tak żeby i drugi znalazł się w styczności z napastnikiem. Wymaga to jednak silnego i szybkiego oddziału pieszego lub latającego,

5. Oddziały można osłabić, unieruchomić lub zmniejszyć ich mobilność przez użycie zaklęć.

W związku z tym, decydując się na zaatakowanie obozu watahy, przeorganizuj armię. Istotne jest tu:

1. Wymiana oddziałów i ew. żołnierzy między armiami szturmową i wspierającą, tak żeby dostosować skład tej pierwszej do bitwy. Uwzględniaj tu następujące zasady:

– atakując watahę złożoną z oddziałów strzelczych lub miotających powinieneś mieć przynajmniej jeden oddział latający i znajomość zaklęcia BLIND,

– do zniszczenia watahy złożonej z oddziałów latających niezbędne są silne oddziały strzelcze i znajomość zaklęcia MASS SLOW, a przynajmniej BLIND,

– jeśli masz do czynienia z watahą złożoną z oddziałów pieszych, nawet silnych, to i tak zwyciężysz mając silne oddziały strzelcze i używając zaklęć SLOW i BLIND,

2. Przyjęcie odpowiedniego szyku (otwarty albo zwarty) oraz ustawienie oddziałów w szyku. Tutaj pamiętaj, że:

– szyk zwarty jest przydatny do osłony jednego, silnego oddziału strzelczego lub miotającego, ale utrudnia manewrowanie,

– szyk otwarty ułatwia manewr oddziałami; w większości sytuacji jest bardziej przydatny.

Armia ma 1 – 5 oddziałów, przy czym każdy z nich składa się z żołnierzy jednej formacji.

Zdarza się, że wataha lub jej część zgłasza się do służby. Zgódź się bez wahania. Na początku gry liczy się każdy żołnierz i oddział, nawet słaby. Grymasić będzisz później. Bardzo przydatna jest tu umiejętność DIPLOMACY i artefakty zmnieszające koszty żołdu.

Gdy już twoja sytuacja ustablilizuje się, pomyśl o ekspansji terytorialnej. Przygotuj się do takiej akcji. Powinieneś mieć kilka armii, w tym jedną lub dwie pozostaw do obrony terytorium swojej krainy, zaś dwie lub trzy przeznacz do podboju. W zamku narażonym na atak (zwykle nadmorski) pozostaw garnizon. Stosuj obronę manewrową. W związku z tym nie twórz niepotrzebnych garnizonów. Żołnierzy i tak będziesz miał zawsze za mało. Twojej krainy niech bronią jedna lub dwie w miarę mobilne armie. Jeśli masz statki, zorganizuj akcję kombinowaną – lądowo–morską. Twoje armie szturmowe powinny się składać z szybkich oddziałów, co jest istotne z dwóch

powodów: 1) armia jest tak mobilna jak jej najwolniejszy oddział, 2) w czasie bitwy atakujesz pierwszy, co prowadzi do tego, że zwyciężasz bez lub z niewielkimi stratami. Po rozpoczęciu agresji przeznacz jednego lub dwóch herosów do dostarczenia uzupełnień armiom szturmowym. Atakuj bez przerwy. Najpierw zdobywaj zamki i miasta, obiekty wytwórcze zajmuj po drodze do zamków i miast lub później.

Po zdobyciu nowej krainy i wyeliminowaniu jednego przeciwnika, dwa do czterech tygodni przeznacz na przerwę operacyjną. W tym czasie oczyść zdobyte terytorium z watah potworów i rozbuduj zdobyte zamki i miasta. Wzmocnij swoje armie i przygotuj się do następnej agresji. Później możesz albo przygotować i zrealizować następną ekspansję, albo prowadzić obronę strategiczną. Weź pod uwagę, że czas jaki był ci potrzebny do zdobycia nowej krainy i jej rozwoju ekonomicznego przeciwnicy wykorzystali podobnie. Możesz więc następnym razem napotkać silniejszego przeciwnika. Dlatego wariant obrony strategicznej jest bezpieczniejszy. Polega on na tym, że nie atakujesz, ale czekasz na atak wrogów. W chwili, gdy to się stanie niszczysz agresorów na swoim terytorium. Po zniszczeniu kilku silnych armii twoi nieprzyjaciele są już tak osłabieni, że możesz spokojnie poprowadzić następny atak. Skład ich armii może ci dostarczyć informacji o ich stopniu rozwoju i w związku z tym o oporze jaki możesz napotkać. Po wyeliminowaniu kolejnego przeciwnika i zajęciu następnej krainy, żadne rady nie będą ci już potrzebne.

Powyższe wskazówki dotyczą scenariuszy na dużych (L) i bardzo dużych (XL) mapach. Na rozległych terenach bezpośredni kontakt z nieprzyjacielem nie następuje szybko. W związku z tym możliwy jest rozwój ekonomiczny w celu wystawienia silnych wojsk. Na mapach małych (S) i średnich (M) kontakt z nieprzyjaciółmi może nastąpić w pierwszym lub w drugim miesiącu, w związku z tym ważne są przede wszystkim zdecydowanie i szybkość działania. Żeby wygrać trzeba działać śmiało małymi siłami i za cel przyjąć zdobycie zamku najbliższego sąsiada. Zabezpiecza to macierzyste terytorium i stwarza możliwości do rozwoju ekonomicznego i rozbudowy armii w celu pokonania następnych przeciwników, którzy również będą mieli czas na rozwój ekonomiczny i militarny.

Planuj akcję gry, tzn. wyznaczaj cele militarne i ekonomiczne i realizuj je w okresach tygodniowych. Wyznaczaj sobie również cele w okresach miesięcznych, np. zdobycie zamku lub zajęcie całego wrogiego terytorium. Wyznaczając cele określaj również siły niezbędne do ich realizacji, a więc mobilizuj i zaciągaj żołnierzy oraz organizuj armie szturmowe i wspierające. Kontroluj dochody i uważaj na wydatki. Ale jeśli w sytuacji zagrożenia będziesz musiał wydać wszystko na wojsko – nie wahaj się. To się zwróci. I pamiętaj, że świat należy do odważnych!

FAQ

Na koniec

Myślimy, że dasz sobie radę i bez naszych wskazówek. Jednak dla zwiększenia twoich szans, a na początku zawsze jest trudno – podajemy kody, które przydadzą się początkującym, a chyba i zaawansowani też mogą na tym skorzystać.

Kod 1: 32167 – ENTER, przy aktywnym herosie daje mu 5 czarnych smoków, co niejednego z was może uratować przed przegraną w bitwie. Heros musi mieć jednak miejsce na taki smoczy oddział (przynamniej jedno pole oddziału wolne). Ten zabieg uaktywni Ekran Herosa.

Kod 2: 8675309 – ENTER, uaktywnia Ekran Herosa i odkrywa całą Mapę Przygód. Wtedy rozwijanie umiejętności zwiadowczych ani zdobywanie artefaktów służących do tego jest już niecelowe. Używając tego kodu graj na poziomie NORMAL lub wyższym. Zabawa będzie lepsza, jeśli dasz fory swoim komputerowym przeciwnikom. Jeśli będziesz planował akcję gry, to dasz sobie radę i na wyższych poziomach. Przy odkrytej Mapie Przygód masz bezwzględną przewagę – ok. 1 miesiąc wyprzedzenia w stosunku do wszystkich wrogów. To umożliwi ci stworzenie dobrej ekonomiki twojej krainy i w konsekwencji zmobilizowanie silnych wojsk.

ZAPISUJ STAN GRY! Opcję SAVE wymyślono po to, żeby z niej korzystać. Wobec tego rób to zawsze przed ważną bitwą i przed podejściem do artefaktu. Pole bitwy nie jest znane przed

walką, a może mieć istotny wpływ na taktykę (szyk armii i rozstawienie oddziałów). Poza tym nigdy nie wiadomo czy artefakt będzie broniony i przez kogo. Rób to również i wtedy, kiedy grozi atak na twój zamek. Umożliwi ci to powtórną obronę zamku i jeśli nie wygranie, to przynajmniej zadanie nieprzyjacielowi dużych strat. Mobilizacja nowych oddziałów jest możliwa co tydzień a poza tym kosztuje. Straty zadane wrogom osłabiają ich ekonomikę.

Planuj akcję gry i wygrywaj bitwy bez lub z małymi stratami. Tylko wtedy osiągniesz przewagę ekonomiczną i militarną i odniesiesz spektakularny sukces, czego wszystkim fanom HEROES życzy – Doc.

ZESTAWIENIE KLAWISZY SKRÓTÓW

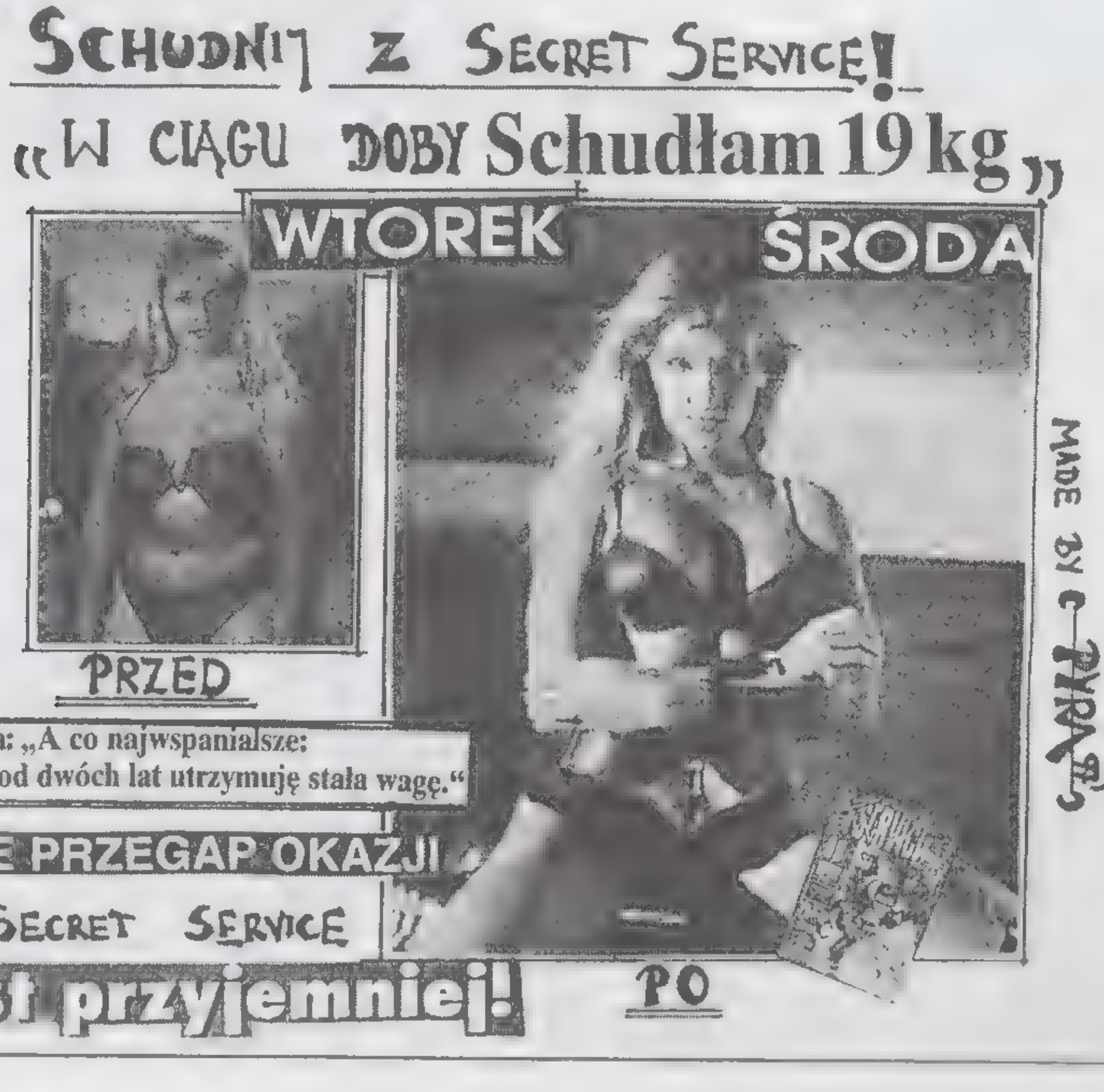
Skróty z Mapy Przygód (z Ekranu Głównego): TAB – następny heros, M – akcja herosa po wyznaczonej trasie przemieszczania, K – aktywizacja okna informacyjnego, C – użycie zaklęcia, E – zakończenie fazy gracza w turze gry, A – aktywizacja Menu Przygód, F i G – wywołanie okien umożliwiających dokonanie operacji dyskowych i konfiguracyjnych, KURSOR – przemieszczanie herosa, CTR + KURSOR – przesuwanie mapy.

Skróty z Menu Przygód: V – wywołanie Mapy Świata, P – wyświetlenie układanki (Puzzle), I – wywołanie okna z informacją o warunkach gry (scenariusz), D – przeszukanie w celu wydobycia artefaktu.

Skróty Herosów oraz Zamków i Miast (z Ekranu Głównego): H – aktywizacja kolejnego herosa, T – zmiana aktywizacji miast, ENTER – wyświetlenie Ekranu Zamku.

Skróty ogólne: ESC – równoważne CANCEL, EXIT i NO (dla okien dialogowych), ENTER – równoważne OKAY, ACCEPT i YES (dla okien dialogowych), KURSOR – działa na różnych ekranach i oknach.

Opcje systemowe i konfiguracyjne (z Ekranu Wstępnego): N – nowa gra, L – ładowanie zapisanej gry, S – zapisanie stanu gry, Q – zakończenie gry.



MICHAŁ M. MIELNICKI PRZEDSTAWIA:

OSTATNI EPIZOD SERII

X FILES

PT.

"THE TRUTH IS RIGHT HERE"

MULDER...

TAK SCULLY?

JEST COŚ...

SOCCORO, NOWY MEKSYK
8:27 A.M. 26.09.199..

...JEST COŚ...

CO SCULLY?

...COŚ, COŚ O CZYM MUSISZ WIEDZIEĆ.

MÓW SCULLY

CZAS BYŚ POZNAŁ CAŁĄ PRAWDĘ. OTO ONA! JESTEM MARSJAŃSKĄ AGENTKĄ I BADACZKĄ ZJAWISK PARANORMALNYCH. WSPÓŁPRACUJĘ Z WASZYM PREZYDENTEM, KTÓRY ZOSTAŁ ZWERBOWANY PRZEZ NASZE TAJNE SŁUŻBY. KONTROLUJEMY KONGRES, ONZ, PROWADZIMY ZBRODNICZE DOŚWIADCZENIA NA LUDZIACH I DĄŻYMY DO ZAWŁADNIĘCIA ŚWIATEM!!!

ACHA! BYŁA BYM ZAPOMNIAŁA. OTO LIST OD TWOJEJ SIOSTRY. TERAZ CZAS BY SIĘ ROZSTAĆ. ŻEGNAJ MULDER.

WIUUUU!!!

HALO! DYREKTOR SKINNER?! SCULLY ZWARIOWAŁA I UWAŻA SIĘ ZA CHOLERNEGO, ZIELONEGO LUDZIKA Z MARSA. WYGADYWAŁA BZDURY O NASZYM RZĄDZIE I PREZYDENCIE. POTEM OPLECIAŁA BALONEM METEOROLOGICZNYM!!!

SZTO, SZTO TY GAWARISZ!? YYY... TO ZNACZY MÓW CO SIĘ STAŁO MULDER...

C.D.N.?

rys. Michał Mielnicki

HEXEN 2

Dominik Stan

Producent: RAVEN
Wydawca: ACTIVISION
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95

Opis: SS'42
Demo: SS CD'50
Wymagania: P90, 8 MB RAM

Kiedy kończyłem czwarty poziom HEXEN 2, wpadło mi do głowy, że gra powinna nosić podtytuł NEVERENDING. Oczywiście autorom za to chwała – wciąż nowe lokacje, nowi goście, których zwłokami można wytapetować cały Pałac Kultury i jeszcze zostanie trochę na Marriotta. To nie przesada. Mamy różne rodzaje łuczników, golemów, pająków, nietoperzy, które tak nieprzyjemnie trawią nasze wnętrzności, a jednocześnie rozpadają się na kawałki bardzo malowniczo. Ilość kawałków, na jakie owe biedne stworzonka posiekamy, zależy jedynie od naszej wyobraźni. Ja akurat siekałem wszystko na najdrobniejsze kawałąteczki, wprawiając tym samym moje oczy w niebywałą ekstazę, nawet przy mrożącym bity w karcie graficznej low–resie. Ale cóż poradzić, każdy z tych potworków rozpadał się na cząstki, a moje nogi wyznaczały kurs na kolejne komnaty, w których aż roiło się od sprzętu AGD rodem z Cepelii, czekającego na zbawcze ostrze miecza. Cool!!! Nie ma co. Siekanina nie raz może wprawić w osłupienie nie tylko klerykа, ale co bardziej napalonego schizofrenika paranoidalnego.

Naszą zabawę w rozjuszonego policjanta, sędziego i kata w jednej osobie zaczynamy w świecie średniowiecznym o wdzięcznie (?) brzmiącej nazwie – Blackmarsh. Na wstępie zaznaczyć chciał-

bym, że wielokrotnie możecie uznać za bezsens bieganie po korytarzu, a po dojściu do skrzyżowania pójście w lewo, pozostawienie opisywanych rozmnóżek w niepamięci i na wieczne „Zaczekaj!". Nie denerwujcie się, porządek jest z góry ustalony – maczała w tym palce ekipa z kalamburów – a do wszystkiego wcześniej czy później dojdziecie. Klaps 12968, ujęcie...

Welcome...

Po prawicy swej ujrzysz pochylnię, która doprowadzi cię do drzwi. Delikatnie wyjrzyj – jesteś w pierwszej komnacie w HEXEN 2! Rozejrzyj się za przyciskiem, podejdź do niego – wklepie się automatycznie w ścianę (tak będzie zawsze z bardzo nielicznymi wyjątkami). Otwiera się sekretne przejście. Wejdź. Dojdź do końca i wciśnij kolejne kamienne ustrojstwo. Wejdź do teleportu. Idąc w dół, po pochylni dojdziesz do miejsca, gdzie zacząłeś rozgrywkę. Na ścianie zauważysz tablicę ze wskazówką. Przeczytaj ją, informacje przydadzą się później. Zejdź w dół holu, przez drzwi. Wciśnij guzik po prawej. Spod uchylonego grobu wyjrzy niemrawo płyta. Stań na niej. Przez otwarte drzwi zejdź w dół. Znajdziesz się na rozległej przestrzeni. Idź dróżką w lewo, dopóki nie napotkasz drewnianego mostu. Pod wodą znajduje się przycisk. Wiesz, co z nim zrobić. Potem pójdź do teleportu, dalej korytarzem. Ujrzysz lewar, który należy uruchomić. Poruszy się koło. Pobliskie karty otwieraj przyciskiem na ścianie. Przejdź przez otworzone (kołem) drzwi. Idź aż do leżących kości. Zbierz je, a następnie wskocz do wody po lewej. Przed sobą masz teleport. Otwórz kraty, wejdź do laboratorium czarownika, a następnie do Barbakanu.

Teraz będzie scena na medal. Na końcu jaskini znajdziesz katapultę. Wystrzel stojącą na niej owieczkę, następnie wejdź na platformę i hop. Gdy będziesz nad murem,upuść jakiś przedmiot, zbierzesz inny. Po drugiej stronie znajdź rozbitą ścianę. Za nią jest dużo ciekawych rzeczy. Gdy będziesz wychodził, skieruj się w lewo, do wielkich drzwi. Otwórz je, by znaleźć się przy zwodzonym moście. Wskocz do fosy i płyń w lewo. Rozbij kratę pod wodą i wpłyń tam. Gdy ujrzysz wnękę po prawej, poruszaj nogami do góry. Za rozbitą ścianą znajdziesz kolejną wskazówkę na ścianie. Kontynuuj zamiatanie holu, a na końcu przejdź przez drzwi. Za nimi schodami w lewo, potem znowu w prawo, aż do kuszy pułapki. Nie wahaj się i rozwal ją. Wróć do schodów, które minąłeś po drodze. Skieruj się tam, otwórz drzwi. W komnatach rozwal wazy – za jedną nich będzie czekał przycisk do tajnego przejścia. kiedy dojdziesz do kuszy, stań na płycie i wyceluj w gościa naprzeciwko. Cel, ognia i ... nagrobek „RIP". Przeskocz fosę i wejdź do teleportu. Znajdziesz tam klucz do młyna (na poziomie najprostszym będzie po prostu leżał na ziemi). Wskocz do fosy i w lewo, potem do zwodzonego mostu, a następnie z powrotem do BlackMarsh. Wróć na otwartą przestrzeń, gdzie – mam nadzieję – nie omieszkałeś delikatnie ogolić mieczem owcy. Skieruj się drugą ścieżką aż do wrót Młyna. Wejdź.

Idź prosto przez staw, ścieżką. Dojdziesz do półki z Chaos Device. Wskocz tam i zgarnij czar. Za drzewem znajdziesz drugą broń. Idź dalej aż do dwóch teleportów w jaskini. Zastosuj zasadę – co z lewej to dobre. Wysiądziesz przy Młynie. Wejdź do środka i zmiel kości, których prochy znajdziesz z powrotem na zewnątrz. Zabierz je i wróć teleportem, potem drugim, na przeciwko. Uderz w dzwonek, a drzwi się otworzą. Wróć do BlackMarsha. Następnie z powrotem do laboratorium. Przejdź przez złoty staw i zbierz napój. Wróć do katapulty, a potem z powrotem do zamku. Znajdź wcześniej otwarte sekretne przejście do kuszy, ale tym razem skieruj się w drzwi po lewej. Na górze uruchom przekładnię. Wejdź do pokoju z księgą mocy i kotłem. Wskocz do dziury w podłodze, następnie przez drzwi do komnaty z rozwalonymi schodami. Ustaw beczki w dziurze i wskocz na schody. Skieruj się w lewo. Otwórz okno i wskocz do fosy, następnie w prawo. Podpłyń do drzwi po lewej i zamień je na drewniane. Uczyń z nich strzępy i zabierz klucz. Po lewej znajdziesz ring of waterbreathing. Płyń z powrotem do mostu – teraz jest otwarty. Dojdź przez niego na rynek, a tam w prawo do wejścia do zamku. Otwórz drzwi i wejdź do King's Court.

Idź w lewo (koniecznie) od wieży, którą widzisz przed sobą, a potem w lewo pod znakiem rzeźnika. Wejdź do Stables. Potem przejdź przez podwójne drzwi aż do drugich – drewnianych. Idź

FAQ

przed siebie, potem mały skok. Pomiędzy snopami znajdziesz pamiętnik (pamiętaj, by znaleźć go tutaj, musisz iść po lewej stronie wieży. Jeśli pójdziesz w prawo i nie zahaczysz o magiczną barierę, to znajdziesz go w celi Antona pod gilotyną, a klucz w pobliżu jego grobu. Jeśli zahaczysz o nią, to pamiętnika szukaj w piwnicy u rzeźnika, a klucza przy pałacowej fontannie). Cofnij się troszkę do drabiny pośród kostek słomy. Na górze po prawej, pójdź na pochylnię, na samą górę i otwórz sekretne przejście. Po ożebrowaniu przeskocz do drzwi pod sufitem, a tam kolejny guzik. Wciśnij, zeskocz na dół i weź łopatę. Wróć do stajni, skieruj się w lewo, a zaraz potem w prawo. Jeśli znalazłeś pamiętnik w stajni, to za drzewem jest klucz. Wróć do King's Court.

Idź w lewo, do skrzyżowania ze znakiem rzeźnika. Idź przed siebie dopóki nie znajdziesz drzwi do Inner Coutryard. Wejdź tam. Potem w lewo do góry, aż do gilotyny. Zniszcz witraże i wskocz do odkrytej wnęki. Naciśnij na ścianę z symbolem. Na końcu chodnika znajdziesz przejście do Forgotten Chapel. Wejdź do środka, potem holem w lewo, do drugich drewnianych drzwi. Wskocz po schodach do komnaty z ołtarzem. Na lewej ścianie znajdziesz 3 schodki. Subtelnie wkrocz na nie, a następnie wciśnij drugiego aniołka od lewej. Odsunięty ołtarz odsłoni przejście. Zeskocz w dół, potem wczołgaj się do wnęki z pajęczynami. W rogu salki znajdziesz zwłoki. Pochlastaj je mieczykiem, a w drodze powrotnej natkniesz się na klucz. Zejdź do ścieków, zaprowadzą cię do drzwi i teleportu. Zeskocz przez dziurę, nastąp na płytę w basenie, a potem w prawo po schodach do wcześniej zamkniętych drzwi. Idź w prawo, a potem do Inner Coutryard. Następnie wróć do King's Court. Idź do Stables, ale po drodze skręć w lewo do krawca (Tailor's). W sklepie idź na górę. Znajdź fałszywą ścianę i przesuń ją. Odnajdziesz magiczne zwoje. Wróć do rzeźnika oraz do miejsca, gdzie zaczyna się King's Court. Przejdź przez barierę, a potem do Palace.

Dojdź do sali tronowej, a potem przez drzwi do sypialni, by następnie umoczyć zmęczone stopy w baseniku i pójść do fontanny. Zeskocz w dół. Jeśli znalazłeś pamiętnik u rzeźnika, to tutaj znajdziesz klucz. Otwórz drzwi po prawej i idź do spiralnych schodów. U ich podnóża znajdziesz skarbiec. Ze środka zabierz amulet i parę innych rzeczy. Przejdź przez teleport i wróć ku drzwiom do King's Court. Przejdź przez nie. Wróć znowu do skrzyżowania z rzeźnikiem. Pójdź w lewo, a potem pierwsza w prawo – do The Shoppe. Na górze, przy łóżku oblukaj ściany. Za jedną z nich powinien znajdować się ołtarz Brotherhood of Hunger. Odczytaj wskazówkę i wróć do drzwi do Stables. Zajdź tam. Wróć na trawnik koło kuźni, wciśnij guzik za piecem. Z przejścia zgarnij klucz do stajni. Wejdź do pokoju i potnij dywan, odkrywając pułapkę. Przejdź przez nią, po drodze rozwal drewnianą ścianę i otwórz drzwi. Wciśnij przycisk i zabierz piasek. Wróć do pieca i ogrzej piach do szkła. Potem z powrotem do King's Court, a następnie do Inner Courtyard. Idź w prawo do następnego sklepu. Tam na górze przy wielkim kole znajdziesz soczewki – Lens of Seeing. Wróć do gilotyny i idź w prawo, potem na górę, a na końcu w lewo (potem na drzewo. Ha! Ha! Ha!). Za drzwiami idź do teleportu. Za kryształowym łukiem zabij Kryształowego Golema. Tam, gdzie ostatni, skręcasz w lewo, zeskocz w dół, a potem ścieżyną do kamieniarza. Na górze za książkami jest przycisk do przejścia. Wejdź w drzwi po lewej, do komnaty z zakrwawionym piedestałem. Zejdź w dół i do teleportu. Następnie zarżnij pierwszego generała Eidolona. Życzę szczęścia. Potem będzie jeszcze gorzej...

FAQ

MAZAERA

– świat starożytnych Indian (Aztekowie, Majowie, Inkowie...)

Zaczynamy w Plaza of the Sun. Idź w lewo na pierwszym skrzyżowaniu. Za golemem znajdziesz przycisk. Wciśnij i idź z powrotem. Skręć w prawo do mostu nad lawą. Wejdź do środka budowli, potem naprzód. W pobliżu schodów znajdziesz trzecią broń. Na górze, w lewo, a potem do Obelisk of the Moon. Zejdź schodami w dół. Wejdź do środka i znajdź komnatę z obeliskiem, następnie wciśnij dwie płyty na podłodze. W drzwiach na lewo znajdziesz hol oświetlony latarenkami. Po prawej masz autodestrukcyjny most (zapewne z czasów zimnej wojny). Zeskocz w dół

na platformę pod tobą, przejdź przez teleport i zabierz klucz. Przebiegnij przez most i wróć do Plaza of the Sun. Idź do korytarza z parą zamkniętych drzwi. Otwórz lewe i poddaj się próbie ognia. Powciskaj wszystkie 3 buttony, zeskocz na środek komnaty i zbierz Fire Element. Wciśnij pobliski przycisk i wejdź do Court of 1000 Warriors.

Za podwójnymi drzwiami znajduje się wyjście z budowli. Obejdź ją i wejdź przez frontowe schody. Gdy staniesz na płycie z czerwonym symbolem, ta się obróci i ujrzysz na własne oczy platformę, która wyszła z lawy. Idź przez lewe drzwi do wielkiej komnaty, potem w prawo do zepsutego linowego mostu. Zeskocz z niego i idź w prawo. Pod wodą są kraty i przycisk. Naciśnij go, a kraty ustąpią. Na końcu tunelu jest jade skull i drugi przycisk. Wypłyń drugim wyjściem, które się otworzyło i powróć korytarzem do mostu, a potem do Plaza of the Sun.

Wciśnij przycisk i udaj się windą do góry. Tam znajdź drugie drzwi otwarte znalezionym na początku kluczem, przeczytaj przestrogę na ścianie, a potem udaj się ku drzwiom do Square of the Stream, po drodze przeskocz ponad świętym źródełkiem. Potem idź na skrzyżowaniu w prawo, wskocz do studni. Na drugim końcu labiryntu jest pokoik z Water Element. Przejdź przez otwarte właśnie przejście. Za nim znajdziesz 4 wyjścia. Podążaj prosto aż do komnaty z obeliskiem. Potem opuść ów kamienny posąg i udaj się pod schody pokoju, w którym już byłeś. Przejdź przejściem pod schodami do wielkiej komnaty i nastąp na płytę po drugiej stronie. Zgarnij Serpent's Heart i wróć do pokoju z obeliskiem. Skieruj się w lewo, a potem na schody naprzeciwko. Znajdź ołtarz i połóż na nim serce. Tym samym ukaże się crystal skull. Wróć schodami na przeciwko do Plaza of the Sun.

Idź z powrotem do Obelisk of the Moon. Tam do komnaty z czterema wyjściami. Stamtąd skieruj się do komnaty z półkami i umieść na nich czaszki. Przejdź przez otwarte drzwi i udaj się do Palace of Columns. Idź przed siebie, a potem w lewo w drugi hol. Zejdź do komnaty z piramidką i przez drzwi pomiędzy kolumnami. W pokoju z czerwonym dywanem idź do drzwi po prawej, a potem w dół do lawy. Po lewej jest przycisk uruchamiający most, przejdź przez niego i wciśnij drugi przycisk. Wróć do holu z dywanem i wejdź w pominięte wcześniej drzwi. Przejdź przez most

i użyj teleportu, a następnie skieruj się do Tomb of the High Priest. Idź do przodu ku otwartej przestrzeni po lewej i zgarnij drugą część broni nr 3. Podążaj naprzód przez halę, a potem skręć w lewo do pokoju z platformami zwieszającymi się z sufitu. Idź schodami naprzeciwko do komnaty z zielonymi ścianami. Rozsuń je, a potem biegnij co sił, żebyś nie stał się fragmentem jednej ze ścian. Z balkonu zobaczysz nieprzyjemnego gościa, który będzie w ciebie rzucał czachami. Zrób mu fatality na „szwedzkim stole" i otwórz sarkofag. Idź do korytarzyka pod balkonem, z którego raczyłeś sfrunąć i na jego końcu zbierz Air Element. Wróć do Palace of Columns.

Skieruj się do teleportu na dole platformy, a następnie do znanego skądinąd Court of 1000 Warriors. Potem po schodach na górę, na lewo, zeskocz i dokonaj prezentacji swoich możliwości w próbie ziemi. Zgarnij Earth Element, a potem wróć za pierwszy blok, obróć się w lewo lub prawo i złap windę. Wróć do Palace of Columns (proszę o spokój – to ostatni raz). Potem skieruj się do Obelisk of the Moon i wróć do pomieszczenia z 4 wyjściami. Wyjdź tym najbliższym schodów prowadzących do obelisku. Potem w lewo do Bridge of Stars. Wiesz, co masz zrobić. Idź w górę schodami do mostu, gdzie wypada zagarnąć część czwartej broni. Potem znajdź znajdujący się w pobliżu Bridge of Stars i użyj teleportu po drugiej stronie. Umieść kolejne elementy na platformach (zeskakując w dół) i udaj się z powrotem do teleportu. Na końcu nowo otwartych schodów jest czerwone coś na ścianie (robota drugiego generała Eidolona – Borysa zza wschodniej granicy). Weź głęboki oddech i... to, co ujrzysz z drugiej strony powinno cię mocno przerazić – gość na koniu nie będzie zadowolony z tych odwiedzin.

THYSIS
– czyli jak Bolesław Prus zbierał informacje do „Faraona"

Zaczynasz z Temple of Horus. Idź w górę schodami, przez drzwi ze skarabeuszem. Przeczytaj donośnym basem informacje na ścianach. Skieruj się w lewo, do góry, a potem przez drzwi. W komnacie z czterema kolumnami idź w lewo (kiedy ostatni raz poszliśmy „najpierw w prawo"?) na balkonik opiewający kamienny obelisk. Zejdź do niego i zrób użytek z przejścia pod miejscem, gdzie przed sekundą (na Pentium 166) jeszcze stałeś. Na końcu przy piramidce uruchom przyciskiem drzwi do pomieszczenia z kobrą – watch out! – rzuca ogniem. Wciśnij ścianę po prawej i weź eye of horus, zgaś kobrę kolejnym przyciskiem. Wejdź do komnaty i zjedź w dół po zboczu. Jesteś w komnacie z czerwonym mostem i zamkniętymi drzwiami po drugiej stronie. Po lewej pod sobą masz platformę, a przy niej nadkruszoną ścianę. Dojdziesz do pokoju z ołtarzem, z którego musisz wziąć key of Anubis. Wróć do kładki pod zamkniętymi drzwiami, zeskocz i wejdź do niebieskiego teleportu. Otwórz drzwi za mostem i wejdź do Chamber of the Sun. Wskocz do niebieskiego teleportu i zeskocz w prawo. Po lewej znajdziesz otwarty korytarz. Na końcu znajdziesz księgę mocy i zamknięte drzwi. Umieść eye of Horus przed popiersiem Anubisa. Wejdź przez drzwi, potem w lewo do komnaty z 3 teleportami i znakiem na podłodze. Wejdź do... lewego! Znajdziesz się w Palace of Pharaoh. Wejdź do prawej tuby ściekowej i wciśnij szary przycisk. Wskocz do wody i po lewej rozchrzań szkatułkę. Weź scarab of time i wróć do Temple of Horus. Idź prosto do czerwonego teleportu i wejdź do Temple of Nefretum.

Dojdź do kolumnady z dwoma rampami. Wejdź do świątyni na górze i do niebieskiego teleportu. Na lewej ścianie znajdziesz znak „Set Searching for his Scarab of Time". Podejdź do niego – otworzą się drzwi na prawo. Na końcu korytarza wejdź do teleportu. Przechodzisz i cofasz się o, bagatela, 1000 lat – fantastyczne. Przejdź przez podwójne drzwi w dół, przebij się przez ścianę i potem do góry. Na końcu zeskocz i skieruj się w lewo. W komnacie z 4 wężami wejdź na górę i wciśnij przycisk po lewej stronie krat. Wróć do 4 węży i zważ na pojawienie się nowego po prawej do Shrine of Naos. Rozbij garnek po lewej i nastąp na przycisk. Przejdź przez korytarz, po otwarciu sarkofagu, potem do góry i przez teleport po prawej. Zeskocz do poziomu nóg statuy, odczytaj e–maila od faraona o kołach czasu i wciśnij przycisk pomiędzy stopami. Przejdź nowo otwartym przejściem do drzwi. Znajdź przycisk w piramidce i wjedź windą do pokoju z niebie-

skim teleportem. Po przejściu przez niego weź Guardian Key. Wróć do pokoju z piramidką i idź w prawo, znajdź przycisk po prawej i wciśnij go. Na ścianie za tajnymi drzwiami ujrzysz rozwiązanie przyszłej zagadki. Po przejściu przez lewy teleport zeskocz i wejdź do czerwonego, by wrócić do Ancient Temple of Nefertum. W komnacie z wężami idź w prawo i naciśnij ścianę po lewej. Skieruj się w lewo, a niedługo ujrzysz znaną lokację. Wejdź po rampie i idź w lewo do drzwi z ptakiem. W pokoju z sarkofagiem na środku podejdź do mumii, co uruchomi pułapkę. Wciśnij przycisk, żeby powstrzymać pociski ze ściany. Wejdź na sarkofag i wciśnij przycisk koło jego głowy. Zbierz to, co pojawi się na wieku i idź do otwartego przejścia. Znajdziesz się przed mostem. Uważaj – to pułapka. Powoli przejdź przez środkowy przycisk w pierwszym rzędzie i zaczekaj aż się z powrotem uniesie, a oczko zamknie – tak rób z każdym. Potem w następnych rzędach dwa razy pierwszy z prawej. Cool! Zbierz Imsethy Canopic Jar. Wróć do niebieskiego teleportu, który poniesie cię do koła czasu 1000 lat wcześniej. Przyciskiem na ścianie ustaw je na konstelację hipopotama. Strzel do przycisku z żuczkiem po prawej i przejdź przez otwarty korytarz do Modern Temple of Nefertum. Potem przejdź do czerwonego teleportu Pyramid of Anabus.

Przejdź przez drzwi, potem w lewo do podwójnych drzwi nieco niżej. Skieruj się w lewy korytarz do fontanny z mężem... przepraszam... wężem i otwórz zapisane hieroglifami drzwi. Po prawej otwórz kraty i podejdź do kamiennego bloku na środku. Zacznij go siekać, potem wciśnij przyciski (4). Za chwilę weźmiesz Serpent's Eye. Wróć do holu i idź w lewo do drzwi – też na lewo. Za nimi zejdź schodami w dół, zostaw ostatnią zdobycz na kamieniu, podejdź do mostu i zniszcz (Ha!) zbudzonego potworka. Zabierz mu potem Happy Canoipc Jar. Wróć do fontanny z wężem, wspinaj się po rampie i przeskocz po prawych filarach na antresolę. Kiedy ściana się rozwali, pójdź korytarzem do pokoju z czerwonym dywanem. Jedynie samobójcom radzę na niego wchodzić. Co normalniejsi ograniczą się do podejścia do krawędzi. Naciśnij na ścianę z odciskiem dłoni, po czym powtórz tę czynność na przycisku. Obróć się i w komnacie głównej weź Dark Pharaoh. Podejdź ostrożnie do dywanu i ześlizgnij się w dół, nie zahaczając o kolce. Wyjdź z wody i przejdź przez drzwi po lewej. Na końcu korytarza otwórz drzwi z hieroglifami. Przejdź przez a'la ścianę przy zwłokach i wejdź po schodach. Przeciśnij się przez ścianę z odciskiem i znajdź podwójne drzwi. Po górce piasku wespnij się na krawędź ściany, a znajdujące się tam przyciski wciśnij w kolejności: środkowy, lewy, prawy. Skieruj się na schody do pomieszczenia z belką leżąca na podłodze. Zbierz wszystkie możliwe rzeczy i zeskocz na dół. Każdą z żelaznych beczek nasuń na kolejne płyty w korytarzyku okalającym komnatę. Przejdź przez otwarte tym zmyślnym sposobem drzwi, a potem przez następne, aż dotrzesz do popiersia Anubusa. Przejdź przez snop światła. Po drugiej stronie otworzy się rampa – weź stamtąd Duamuteff Canopic Jar, a potem otwórz kraty po prawej stronie. Przejdź przez ścianę i wróć do Temple of Horus, a następnie idź do Palace of Pharaoh.

FAQ

Jeszcze raz wskocz do prawej tuby, a w wodzie otwórz drzwi z ptakiem. Po lewej stronie rozwal ścianę i płyń przez tunel; na pierwszej krzyżówce – w prawo. Na końcu rampy jest czerwona ściana, otwórz ją. Potem zejdź niżej i wdrap się na schody, które wyniosą cię z wody po lewej. Stań na płycie, która otworzy drzwi ponad tobą. Wskocz znów do stawu, po prawej, i płyń przez podwodny tunel – tym razem prosto. Przejdź przez niebieski teleport, potem na górę do komnaty z pochylnią w górę na prawo. Rozwal popiersie Anubisa (podsumujesz tym samym tysiącletnią historię starożytnego Egiptu), a otworem stanie ukryty pokój z mnóstwem dóbr. Wejdź na górę i idź w prawo do sali tronowej. Wciśnij przycisk po lewej stronie tronu i zejdź do podziemi, gdzie znajdziesz Pharaoh's key. Otwórz minięte przed chwilą drzwi po lewej. Ujrzysz sypialnię faraona. Drobna dygresja – gdy tam wszedłem, z miejsca doleciał mnie zapach perfum Kleopatry – nie pytajcie skąd wiem, że to jej, i tak nie powiem. Koniec dygresji!

Wciśnij skarabeusza po lewej, odkrywając przejście. Zaprowadzi ono do miejsca spoczynku Dark Pharaoh. Na samej górze znajdziesz Qebhsenuef Canopic Jar. Zeskocz na dół i ustaw wszystkie dzbany na kamieniach. Przejedź się łódką. Na końcu przejdź przez teleport (czerwony) do Temple of Light.

Podążaj do komnaty z pudłem na środku i stamtąd zejdź na dół. Po prawej znajdziesz lewar – otworzy dwoje drzwi. Zgarnij Key of Ra (mrozi w żyłach wspomnienie Gwiezdnych Wrót). Obróć się i wyjdź przez drugie drzwi, przez ścianę, a potem z powrotem po schodach. Znajdź zablokowane drzwi i otwórz je kluczem. Na zegarze ustaw godzinę 12:00, przewieś pętelkę przez szyję i belkę

nad tobą, po czym dokonaj wirtualnej ofiary... o przepraszam, zapędziłem się. Pozostańmy przy zegarze. Zejdź na dół do skarbca, dojdź do krat – usłyszysz drzwi nad tobą. Wróć do skrzynki na środku jednej z komnat i wejdź do środka. Zjedź na dół i weź Lower Crown of Egypt (swoją drogą ciekawe, że korony dzielą się na wyższe i niższe). Wejdź do niebieskiego teleportu, potem do czerwonego – do Palace of Pharaoh. Potem wróć do Temple of Horus, następnie do Chamber of Sun. Zniszcz pobliskie drzwi i pobaw się pałeczką Nefertum. Przejdź przez niebieski teleport, potem przez czerwony do Temple of Nefertum. Wróć do dzisiejszego koła czasu, wejdź na niego, zostaw pałeczkę i ustaw koło na Constelation of Isis. Po chwili będziesz mógł wziąć Upper Crown of Egypt. Wróć do Temple of Horus, umieść korony na piedestałach, zjedź windą w dół i cóż – resztę pozostawiam losowi i temu gościowi, który zaraz dokona na Ciebie szarży na byku – nielicha bestyja.

SEPTIMUS

– romańska architektura, większe pająki, bezczelne meduzy

Zaczynamy wojaże w Hall of Heroes. Jestem już zły, niedługo cię zostawię na pastwę Eidolona. Ale póki co, wierz mojemu szkiełku i oku. Idź do przodu, aż do basenu. Potem w lewo, za wodą w prawo (!) po schodach w dół. W komnacie z innym basenem na środku – Miki zamknij pysk łaskawie... przepraszam, ale mój pies nasłuchał się już trochę za dużo jęków z moich 50–watowych głośników od ZłomBlastera i teraz, gdy już skończyłem HEXENA, nie może się biedaczysko odnaleźć w nowej, spokojniejszej rzeczywistości.

Znajdź zejście w dół schodami po lewej i szukaj komnaty z czerwonym dywanikiem. Zabij parszywe stworzenie zwane popularnie meduzą i zabierz Crystal. Po lewej, trochę w górę rozwal ścianę i wciśnij przycisk (1). Wróć do pierwszego basenu i idź prosto, do komnaty z podłużną fontanną. Podążając górnym chodniczkiem, dojdziesz do pokoju ze złotym teleportem (skończyły się czewrone i niebieskie). Wejdź, a po drugiej stronie (pod górę) ujrzysz labirynt – sieczka ponad wszystko. Idź cały czas w lewo (Goście z Raven Software są chyba w przeważającej większości leworęczni), wciśnij przycisk za meduzą (2). Wróć do złotego teleportu. Przejdź przez basen i skieruj się do uprzednio zamkniętych drzwi. Dojdziesz do komnaty z witrażami i ołtarzem – zostaw na nim kryształ, zaczekaj i zabierz zrobiony Power Crystal. Rozwal dzieła Michała Anioła z przodu i spadnij na łączkę. Przejdź przez ozdobny łuk i potem po schodach w prawo. W krańcowym pokoju umieść kryształ na półce, wciśnij przycisk – odwróci się most. Wyjdź z pomieszczenia i pokręć się trochę, by wejść do niego znowu, tylko że piętro wyżej. Po przejściu przez most wciśnij oba przyciski i szybko ustaw się z powrotem na moście. Idź do holu z jednej strony mostu do Forum of Zeus. Wejdź.

Idź do przodu, potem w prawo do krawędzi nad basenem. Skocz i płyń do przodu, następnie w prawo, do podwodnego tunelu. Wypłyń, wciśnij przycisk, wejdź po schodach i wciśnij drugi. Przeczytaj informację na ścianie, wróć do basenu i pojedź windą do góry. Nastąp na płytę i zeskocz na most. Podążaj korytarzem, potem naokoło okien i z drugiej strony spokojnie wysuń nogi na wąską krawędź. Prześlizgnij się po niej do rozbitej ściany, wciśnij przycisk (3). Spadnij. Wyjdź holem na lewo (patrząc na fontannę od przodu) i podejdź do ciemnej ściany – przesuń ją. W pokoju ze schodami wciśnij przycisk. Zejdź po schodach w dół i idź w prawo. Po lewej jest pokój z artefaktami. Idź dalej, a na końcu po tekście „Choose your fate" wybierz lewy przycisk. Wróć do pokoju, który minąłeś i zabierz lewą Mystic Urn. Wróć do pokoju z basenem, zanurkuj i skorzystaj jeszcze raz z windy. Przejdź przez kładkę i idź do pokoju z kolumnami. Przebiegnij przez błyskawice, potem do komnaty z soczewkami. Zrównaj przyciskami wszystkie szkła i wróć do błyskawic. Idź w prawo po schodach, a potem stań na płycie by otworzyć drzwi poniżej. Zeskocz i przejdź przez nie do sali tronowej Zeusa. Pamiętaj ostrzeżenie i doczołgaj się do tronu. Zabierz sztabkę srebra i wróć – też czołgając się. Potem wróć do Hall of Heroes.

Powróć do labiryntu i znajdź wyjście w lewej ścianie. Idź tamtędy do Temple of Athena. Idź prosto do basenu po lewej, wskocz tam i przebij się przez ścianę. W korytarzu wciśnij przycisk. Wydostań się z baseniku i wejdź na schody. Podążaj aż do antresoli, zeskocz do wody i wciśnij kolejny

przycisk (4). Wyjdź i przyciskiem po lewej uruchom windę. Na górze idź w lewo, na końcu wciśnij guzik. Wróć na dziedziniec i zeskocz, wejdź do domku. Idź cały czas prosto, po drodze zbierając Mystic Urn. Dojdziesz do płaskorzeźby po lewej z czerwoną otoczką. Idź dalej prosto, na końcu jak zwykle wciśnij przycisk. Wróć do rzeźby i skieruj się do drzwi po lewej. W świątyni uderz w przycisk na suficie. Wyjdź ze świątyni i przejdź się po jej prawej krawędzi (patrząc od wejścia). Znajdziesz przycisk – wiesz co z nim zrobić. Skieruj się do windy, wjedź na górę, obejdź świątynię i na końcu wciśnij przycisk. Idź do drzwi za sobą. Wejdź w nie – dojdziesz do kolejnego dziedzińca (ilość dziedzińców na Olimpie jest nieskończonością). Przejdź przez drzwi po lewej do komnaty, gdzie weźmiesz złotą sztabę. Stań przed schodami i rozwal jeden schodek. Stań na odkrytej płycie. Gdy wejdziesz do środka, powstrzymaj skurcz palców na CTRL–u, według wcześniejszej przestrogi. Wciśnij przycisk za statuetką (5). Zeskocz na dziedziniec i idź przed siebie, weź pierścień latania i wróć do Hall of Heroes oraz do labiryntu. Wyjdź przez wyjście w ścianie na przeciwko, znajdź upstrzony dekoracjami łuk i wejdź w drugie drzwi obok. Następnie przejdź przez drzwi do Reflection Pool.

Dalej prosto, potem zanurkuj do basenu. Znajdź komnatę ze świątynią na środku i złotym Golemem. Umieść na filarkach sztabki i przejdź przez drzwi, potem w prawo i po kamiennym moście do komnaty z teleportem – Bath of Demetrius. Odczytaj rozwiązanie do zagadki i wejdź do pierwszego pokoju, potem do alkowy po lewej i schodami w dół. Rozbij ścianę i wciśnij przycisk (6). Zejdź pod łukiem do komnaty nad lawą i idź prosto do kamiennego mostu. Wciśnij we wnękach przyciski w następującej kolejności – Ogień, Para (fale pionowe), Woda i Powietrze (fale poziome). Zgarnij Diamond Scepter na krańcu mostu i zeskocz w dół. Wskazówki pod mostem ustaw: przy III na 6:00, II – na 3:00, I – na 12:00. Wróć do pokoju z basenem i stań na płycie na podłodze. Przeskocz po beczkach, choć – kto wie, skąd się wzięły, i wciśnij przycisk. Przepłyń przez nowo otwarty łuk i idź aż do krzyżówki. Skręć w prawo, wskocz do basenu i płyń tunelem na prawo. Weź pałeczkę Bo Peep i wciśnij kolejny kamienny wypustek ściany (7). Wróć do pokoju, gdzie się zanurzyłeś i wyjdź przez drzwi naprzeciwko. Idź w prawo (nagły przypływ poczucia wartości własnej prawicy) do pokoju z meduzą. Wskocz na okno, zabierz Crown of Kings, przejdź przez drzwi i wskocz do teleportu zatytułowanego – błędnie – Hall of Heroes. W rzeczywistości to Reflecting Pool.

Wróć do kamiennego mostu nad basenem, zanurkuj i przepłyń korytarzem pod mostem. Wynurz się, wjedź windą na górę i wciśnij guzik po lewej. Zeskocz, idź prosto, potem w prawo, znowu w prawo do ledwie opuszczonego mostu. Dojdź do pokoju z kamiennymi płytami, na których umieścisz pałeczkę i koronę. Idź do Temple of Mars. Idź prosto do otwartej przestrzeni, przejdź przez drzwi na lewo, po schodach do pokoju z księgą mocy. Nastąp na płytę pod nią i weź windę. Wciśnij przycisk naprzeciw i idź w lewo do komnaty z dyndającymi ostrzami – podchodzić nie radzę, fryzjer jest pijany. Wciśnij przycisk. Wróć na antresolę i znajdź wejście do komnaty z lordem czarowników. Zrób z niego pasztecik i weź z ołtarza Sunstone. Wróć na otwartą przestrzeń i skieruj się do przeciwnych drzwi. Wejdź po schodach na kolejny balkonik, potem na samą górę i wciśnij guzik. Przejdź przez otwarte drzwi, weź wszystkie dobra, jakie zbierałeś do tej pory, wciskając kolejno przyciski od 1 do 7. Odwróć się i skręć w prawo, po schodach na górę, potem znów w prawo do kolejnego Lorda – ciekawe ile jeszcze ich mają? – i zabierz mu sprzed nosa Sharon Stone (czyt.: Shadowstone). Wyjdź z pokoju i skieruj się do alkowy po prawej. Wciśnij bosa niekończących się przycisków i zejdź do ostrzy. Idź lewą stroną do drzwi i potem do balkonu nad statuą Marsa. Zeskocz i weź Voidstone, że o kolejnym czarowniku nie wspomnę. Zejdź rampami za posągiem, a na piedestałach umieść kamienie. Dalej to już prosta droga, a potem... Czy to ptak, czy samolot, nie to kolejny generał Eidolona – najgorszy zresztą – bóg wojny (chwała Bogu, poprzedni panowie nie mieli pokojowych zamiarów).

BLACKMARSH AGAIN
– już koniec, a może nie...

Chciałem zaznaczyć, że jeśli do tej pory nie wstałeś od początku od komputera, to warto zrobić sobie przerwę, bo minęło właśnie (z granicą błędu do 1/2 godziny) 42 godziny, 34 minuty i 54 sekundy czasu Greenwich. Wypij coś, bo umrzesz z odwodnienia, a i krótka modlitwa do własnego miecza nie zaszkodzi za setki wybitych do tej pory popleczników. Ale to zostawiam już w kwestii gustu, cytuję: jak lody o smaku czosnkowym.

Startujesz w Cathedral, naprzeciwko tablicy ściennej. Idź w lewo do spichlerza. Do ciał zabitych orgów i łuczników dołącz tłuczoną ceramikę, a ujrzysz otwór w ścianie. Skul się, idź wzdłuż korytarza i zeskocz w dół. Po drodze rozetnij kraty – wpadniesz do wody, gdzie w pobliżu znajdziesz trumnę z ukrytym przyciskiem. Poczołgaj się otworzonym tunelem, ponownie docierając do wody. Za drzwiami na prawo będzie biały teleport. Dojdziesz do sypialni Tyranitha. Tradycyjnie na ścianie ujrzysz cyniczną informację o własnym przestępstwie. Spokojnie możesz to zignorować i iść do pokoju obok. Jest tam święte źródełko. Osobiście nie doradzam wskakiwania do urynału, także ze względów estetycznych, jak i czystego braku nadrzędnego celu dla tego niepospolitego posunięcia. Otwórz drzwi i idź w prawo tam, gdzie zaczynałeś. Ponownie skieruj się z lewo, ale tym razem do Tower of Dark Mage (or coś takiego). Skręć w lewo, a potem na dół po krętych schodach. Zostaw na razie pierwsze drzwi, idź do drugich. Dojdziesz do przepaści ze statuetką chimery – rozwal ją, możesz mieć złe sny. Dokonaj dzieła zniszczenia również na belkach obok. W pokoiku uruchom maszynerię (półprzezroczystą) i leć szybko przez most, bo zaraz się opuści. Idź do sypialni Maga Cieni. Potnij smoka na płaskorzeźbie i weź Gold Sphere.

Wróć do okrągłej klatki schodowej... tylko odwinę cukierka... już... i wejdź w pierwsze drzwi. Wyjdź na dziedziniec, wespnij się do pokoju na górze, potnij kolejne biedne niemoty – smoki i przyjdź odkrytym przejściem do windy, potem przez drzwi i obudź wizarda, bo już 67 po 26 PM i podyskutuj nad rozejmem (tu: roznieść na strzępy). Zabierz ze stołu papier z muzyką (ten zwój to chyba Strauss, ale przyjmę wszelkie reklamacje, jeśli to Mozart). Złotą kulę ustaw pomiędzy dwiema innymi wymieniającymi się niebieskimi i białymi diodami, a potem wejdź do teleportu po przeciwnej stronie (to ta przestrzeń między jedną a drugą pałką z błyskawicami). Pokonaj golema i otwórz drzwi na końcu schodów. Gdy znajdziesz się przed wysokim posągiem, utnij mu lewy róg podstawy – runie, pozostawiając pierścień latania. Użyj go by zabrać z półki Mage's Tome, a potem poleć do teleportu naprzeciwko w ścianie. To miejsce już znasz, więc udaj się z powrotem do Ca-

thedral. Idź w lewo po schodach, rozwal witraże wokół, podaj organom muzykę i przez ramy przejdź na dziedziniec. Stamtąd schodami na górę do dzwonnicy. Spuść się pod dzwon, przeczołgaj się ostrożnie przez teleport, bo inaczej spadniesz – efekt niepożądany. Zbierz stamtąd Defiled Holy Relic, zeskocz i wejdź do teleportu za plecami. Podejdź do ołtarza i otwórz drzwi. Zejdź do lochów do pokoju z dziurą w podłodze. Rozbij ścianę po prawej, zbierz co się da i wskakuj do dziury. W przypadku problemów z grawitacją pomachaj trochę mieczem pod nogami. W pokoju z teleportem rozwal płaskorzeźbę, zejdź do ścieków, idź lewym do Underhalls.

Idź przed siebie, a na krzyżówce – w prawo. Zrzuć się do brudnych ścieków (jakby mogły być czyste), wspomnij matkę rzek, Wistę, idź do momentu, gdy zobaczysz wychodzące ze ścian rury ściekowe. Znajdź na końcu kółko i przekręć je (albo odwzorowują polską kanalizację, albo skończyły się im guziki). Wróć do tub i wejdź w drugą po lewej, patrząc w kierunku, z którego raczyłeś wyskoczyć. Wskocz tam, wypadniesz z drugiej strony (a może z trzeciej, sam nie wiem) do kolejnego ścieku. Przekręć pokrętło po lewej i przejdź przez łukowe wyjście do komnaty z lawą. Wejdź po spirali na samą górę, otwórz drewniane drzwi. Umieść Mage's Tome na piedestale, na środku. Przejdź przez podwójne drzwi, a na końcu uderz w lewą ścianę, odkrywając przejście. Idź do góry, skręć w lewo i z powrotem do ścieku. Wskocz w odblokowaną tubę, do pokoju z dwoma chodniczkami po obu stronach. Wejdź po lewych schodach i przeskocz na drugą stronę. Weź Prybar. Niekoniecznie musisz iść w przeciwnym kierunku, chyba że jesteś nadgorliwy. Jeśli nie, to kontynuuj podróż tubą, spadnij do wody i odkręć kurek na ścianie, żeby wziąć Icon of Defender. Płyń dziurką na prawo – dojdziesz do sali tortur, w której, niestety, nie można zażyć rozkoszy, nad czym gorąco ubolewam wraz z resztą ludu na tym padole. Wejdź w lewe drzwi, podejdź do prawej ściany, a jak się rozleci, to na ścianie obok znajdziesz niedwuznaczny napis „Help". Uderz w ścianę, zgarnij Krater of Might. Wyjdź schodami z sali i dojdź do miejsca, gdzie umieściłeś Mage's Tome. Wejdź przez podwójne drzwi do Eidolon's Ordeal.

Skręć w prawo i skieruj się do pokoju z trzema witrażami. Rozbij wszystkie, choć wystarczy tylko ten naprzeciwko. Idź cały czas prosto, do mostu nad lawą. Przebiegnij szybko na druga strone, bo działa na flankach zrobią z ciebie twarożek. Idź do przodu, potem w dół schodami, a z pokoju – do góry, na balkon. Przesuń pierwszy guzik, potem zeskocz i wciśnij przycisk drugi, po prawej. Wróć na balkon, przeciśnij się przez schody po prawej, przeskocz na maleńką półkę i idź w lewo do okrągłych schodów. Jak zeskoczysz, to wciśnij przycisk trzeci. Schodami z dołu wrócisz do tych okrągłych. Na szczycie zrób krok dalej i płytka opuści cię niżej. Krok dalej i wróć do głównej komnaty. Tam poskacz po filarach na półkę po drugiej stronie, przebiegnij przez linę nad lawą. Po drugiej stronie czeka przycisk „number" 4. Wracaj! Z półki przeskocz na wnękę po lewej. Na końcu schodów, w pokoju, wciśnij 5 przełącznik. Zjedź na dół i przerzuć 6 (czy to się nie skończy?). Wróć do krzyżówki z wejściem do mostu nad lawą. Idź w lewo, potem w pokoju po schodach na górę, następnie w prawo. Kliknij przycisk po prawej, a potem z małego balkoniku spadnij delikatnie na krawędź pod spodem. Przycisk tutaj otworzy drogę do tego na trybunie honorowej, pośród lawy. Przejdź przez właśnie otworzone drzwi na górę, na lewo, otwórz kraty, uruchom przełącznikiem na przeciwko platformę pośrodku lawy i skocz na platformę. Za kratami skocz na filar i weź Soul Key, zeskocz i idź do Eidolon's Lair.

FAQ

Potem to ja już tylko mogę życzyć szczęścia na nowej drodze życia. Ja tam byłem, chleba i wina nie piłem, ale Eidolona pokonałem. Hurra!

Najpierw zniszcz mu kulę pośrodku, straci energię, ewentualnie biegaj za jego plecami i naparzaj ile się da. Polecam sposób pierwszy. Nie będę dodawał, że „no cheats", ale to wszyscy „wiedzą"!!!

ALIEN

PRIVATEER 2: THE DARKENING

Rafał Frąckiewicz

Producent: ORIGIN
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95

Opis: SS'42
Demo: –
Wymagania: P90, 8 MB RAM

Czy chciałeś kiedyś poczuć się jak człowiek, który obudził się z długiego letargu i przy okazji stracił całkowicie pamięć? Jeśli tak, to spróbuj swych sił grając w następcę słynnego PRIVATEER, grę DARKENING. Gra ta jest połączeniem zręcznościowej kosmicznej symulacji (jak w grach z serii WING COMMANDER) z wątkiem przygodowo–ekonomicznym. Zadaniem twoim jest poznanie historii postaci, w którą się wcielasz, czyli Ser Lev Arrisa. Żeby rozwijać niezwykle ciekawy wątek fabularny gry, musisz najpierw dysponować świetnie uzbrojonym i wyposażonym gwiezdnym myśliwcem. Osiągniesz to na kilka różnych sposobów, które zależeć będą tylko od twoich umiejętności zręcznościowo–ekonomicznych. Pieniądze zarabiasz handlując towarami pomiędzy planetami systemu lub też wynajmując się do wykonywania misji.

Handel

Aby najskuteczniej wykonać to zadanie, musisz dokładnie zbadać wszystkie planety, księżyce i stacje kosmiczne. Dzięki temu poznasz, gdzie na jakie towary jest największe zapotrzebowanie i oczywiście, gdzie można dany towar najtaniej kupić. Jeśli to opanujesz, pozostaje ci tylko wybierać te trasy, które będą przynosić wysokie i zarazem pewne profity. Do przewożenia jakichkolwiek ładunków nie używasz swojego myśliwca, ale wynajmujesz statek transportowy. Możesz tego dokonać poprzez Sieć Handlowo–Komunikacyjną (CCN), w której ogłaszają się przewoźnicy. Warto przelatując na dowolną lokację sprawdzać wiadomości nadawane w CCN. Wielokrotnie dowiesz się o nagłych wydarzeniach, które miały miejsce gdzieś w sektorze. Jeżeli wywnioskujesz z tego, że w danym miejscu gwałtownie wzrósł popyt na jakiś towar, czym prędzej ładuj go do wynajętego statku transportowego i gnaj do newralgicznego punktu. Olbrzymi zysk murowany. Pamiętaj też o tym, by reagować na takie wydarzenia natychmiast po ukazaniu się pierwszej informacji. Spóźniony lot z poszukiwanym towarem przyniesie ci już tylko straty.

Kilka pewnych tras handlowych na osiem głównych planet

1. Z Hermesa na Anhur
Klej, Generatory słoneczne, Kombinezony do pracy na zewnątrz, Power Loader, Jednostki komunikacyjne, Nerwy optyczne, Krew, Cybernetyczne kończyny

2. Z Hermesa na Crius
Krew, Nerwy optyczne, Generatory słoneczne

3. Z Crius na Anhur
Cybernetyczne kończyny, Apteczki, Syntetyczna skóra, Nerwy optyczne, Kombinezon do pracy na zewnątrz

4. Z Anhur na Hermes
Lit, Cez, Platyna

5. Z Hermesa na Leviathę
Towary żelazne i Minerały

6. Z Leviathy na Hermes
Żywy inwentarz, Woda, Nerwy optyczne

7. Z Bex na Hephaestus
Prawie wszystko

8. Z Ostinii na Massanas i z Massanas na Ostinię
Towary z czarnego rynku (zwiększone ryzyko)

FAQ

Statki towarowe to podstawa dobrego interesu. Wynajmując je, należy wiedzieć, ile towaru chcemy przewieźć i czy opłaca nam się brać jednostkę o większej pojemności i zarazem lepszych systemach uzbrojenia. Oczywiście im większa pojemność, tym większy planowany zysk, dlatego warto inwestować w większe jednostki.

	Cena	Prędkość	Liczba dział	Osłony	Pancerz	Pojemność	Liczba komór
GEA TRANSIT	50	288	0	4	4	250	5
GEA TRANSIT MK II	100	288	0	4	4	400	6
OGAN	240	220	1	4	7	550	6
IIA	390	390	2	7	7	750	7
IIIA MK II	630	200	2	7	7	900	8
MONOLITH	920	140	3	7	10	1500	9

Misje

Handel to zabawa lekka, łatwa i przyjemna. Dużo trudniejsze wyzwanie, ale i większe zyski niosą ze sobą misje do których można się dać wynająć za pośrednictwem CCN. Mnóstwo ludzi skłonnych jest wydać spore pieniądze, żeby znaleźć pilota, który będzie w stanie wykonać najprzeróżniejsze zadania bez zadawania zbędnych pytań. Misje dzielą się na kilka rodzajów. Jednym z nich jest eskortowanie jednostek. W takim wypadku dolatujesz do miejsca spotkania i poprzez komunikator informujesz o rozpoczęciu podróży. W czasie wykonywania tego typu misji trzeba pamiętać o tym, żeby w żadnym przypadku nie przeskakiwać do kolejnych punktów nawigacyjnych przed eskortowaną jednostką. W większości przypadków powoduje to jej zaginięcie, a w dalszej kolejności – zniszczenie. Kolejny rodzaj misji to „czyszczenie drogi". Zadanie jest proste, należy przelecieć pomiędzy wyznaczonymi punktami nawigacyjnymi i wysłać w zaświaty wszystkie wrogie jednostki. Bardzo kontrowersyjnym i przy okazji bardzo intratnym sposobem zarobkowania są morderstwa. Zleceniodawcą w tym przypadku mogą być nawet osoby o nieskazitelnej reputacji, np. wielokrotnie zdarzy się, że o tę usługę poprosi ciebie wojsko. Jeżeli wolisz nie brudzić sobie rąk tak niepewnymi transakcjami, możesz spróbować szczęścia w misjach kurierskich. Zadania są tu proste. Docierasz do punktu nawigacyjnego, ładujesz na statek przesyłkę i odstawiasz ją pod wyznaczony adres. Z sieci CCN możesz wybrać jednorazowo tylko trzy misje. Te sztywne ramy mogą zostać złamane, gdy będziesz przebywał w próżni. Dzięki zastosowaniu odbiornika sygnałów S.O.S. możesz odbierać wezwania w sposób ciągły i dzięki temu bez kolejnych lądowań wykonywać nieograniczoną liczbę zadań. Trzeba przy tym uważać, gdyż niektóre misje okazują się sprytnie zastawionymi na ciebie pułapkami. W takim przypadku zapomnij o wynagrodzeniu i ratuj swoją skórę.

Jeżeli uważasz, że nie podołasz wybranemu zadaniu lub twój transport handlowy jest słabo chroniony, możesz wynająć w CCN jednego z wielu najemników, którzy za odpowiednią opłatą będą chronić ciebie i twój transport. Współpraca ze skrzydłowym ułatwia zadanie, ale przy okazji kosztuje trochę kredytów. Dlatego zawsze warto skalkulować, na ile będzie ci on tak naprawdę potrzebny.

Walka

FAQ

Niezależnie w jaki sposób będziesz zarabiał, najważniejszą umiejętnością, którą musisz posiąść jest walka w przestrzeni kosmicznej. W czasie jej trwania ważna będzie nie tylko twoja zręczność, ale i wysokiej klasy, dobrze wyposażony myśliwiec. Początkowo posiadane kredyty pozwolą ci na zakup tylko największego rzęcha galaktyki, czyli Straitha plus najgorszych laserów, nie wspominając o braku dodatkowego wyposażenia. W miarę zwiększania stanu konta będziesz mógł wyposażać go w coraz lepszy sprzęt i sporo zdziałać. W momencie, gdy dojdziesz do wniosku, że jest to już maszynka za słaba na twoje potrzeby to znak, że trzeba kupić lepszy statek. Musisz przy tym pamiętać, żeby po zakupie czystego statku stać cię było od razu na kupno bardzo dobrego osprzętu, ponieważ najlepszy nawet statek bez dodatkowych bajerów może być nic nie warty.

W przestrzeni spotykać się będziesz z różnego rodzaju piratami, których jedynym zadaniem jest zamienianie wszystkiego w gwiezdny pył. Ich pojawienie się w punkcie nawigacyjnym wstrzymuje możliwość dalszych skoków pomiędzy bojami. Trwa to do momentu, kiedy wszystkie jednostki piratów (oznaczone na czerwono) zostaną zniszczone. Żeby ułatwić ci orientację przestrzenną, twój statek dysponuje systemem radarowym. Może on działać w dwóch trybach: patriarchalnym znanym z WING COMMADER i zupełnie nowym, niebiańskim. Szybkie określenie położenia przeciwnika da ci cenne sekundy na przygotowanie w zależności od sytuacji, obrony lub ataku. Najważniejsze w walce jest starcie jeden na jeden. Na ogół rozpoczyna się ono od

wzajemnego zbliżania. Najlepszym rozwiązaniem jest unikanie ognia przeciwnika poprzez zbliżanie się w sposób taki, aby wróg był ledwie widoczny na ekranie. Dobrze jest też przy tym włączyć dopalacz. W momencie uzyskania bliskości, zmniejszasz prędkość (przydaje się dobry throtle) i kierujesz dziób na przeciwnika. W większości przypadków siadasz mu po tym manewrze na ogonie, zwiększasz prędkość i ładujesz z dział ile wlezie. Najskuteczniejsze jest celowanie w jeden punkt wrogiej jednostki (niezależnie od jej wielkości), co powoduje przebicie osłon i pancerza w tym właśnie miejscu. Walcząc z dużymi jednostkami dobrze jest znać ich martwe punkty, czyli miejsca, w których nie są one w stanie do ciebie strzelać. Podejście od takiej strony przynosi na ogół szybkie zwycięstwo.

Dostępne statki

Myśliwce lekkie	cena	szybkość	szybk. max	osłony	pancerz	moduły	pociski	działa
STRAITH	10000	288	577	3	2	2	2	2
VELACIA	20000	320	640	5	5	3	3	2
AURORA	34000	320	640	5	3	4	4	2
DURESS	60000	380	759	6	2	4	6	2
DRAKKAR	90000	400	800	8	2	5	5	4
Myśliwce średnie								
SHAMAN	17000	320	640	5	3	4	4	2
JENDEVI	45000	280	560	4	5	4	4	3
SKECIS	85000	360	719	5	4	4	5	3
SKECIS MK II	80000	360	720	4	6	5	4	4
HERETIC	100000	428	855	6	4	5	6	4
KALRECHI	110000	360	720	5	6	6	4	4
Myśliwce ciężkie								
KARNENAN	70000	360	720	3	6	5	5	4
ICARUS	105000	412	825	5	4	5	6	4
FREIJ	180000	400	800	9	6	7	7	4
FREIJ MK II	200000	440	880	9	6	7	7	5
DANRIK	250000	440	880	9	5	7	7	5
FALDARI	160000	360	720	6	5	6	6	5
FALDARI MK II	125000	360	720	6	4	6	6	4

FAQ

Uzbrojenie

POCISKI	Cena	Uszkodzenia
SNIPE	100	450
BRUTE MK I	150	650
BRUTE MK II	200	800
PYTHON	225	1000
DISRUPTER	250	brak (niszczy elektronikę)
BANSHEE	205	brak (niszczy osłony)
PROXIMITY	210	2000
TORPEDA STINGRAY	500	8000
TORPEDA HELLRAISER	1000	16000

DZIAŁA	Cena	Uszkodzenia	Sprawność	Nagrzewanie	Energia	Zasięg
STREAM LASER MK I	600	22	4	88	7	Duży
VOLT LASER	3000	30	5	150	5	Mały
FLUX BEAM	5000	25	6	150	5	Średni
FLUX BEAM MK II	8000	30	5	150	4	Duży
STREAM LASER MK II	7000	35	6	210	3	Duży
MASS ION CANNON	10000	25	12	300	brak	Średni
KRAVEN LASER MK IV	16000	40	7	280	1	Duży

Jwaga: laser MK IV nie jest dostępny w normalnej sprzeaaży. Otrzymasz go, jeśli uratu'esz przed atak'em piratów Ralpha McCloud (wątek poboczny)

MODUŁY	**Cena**	**Funkcja**
COOLANT UNIT MK I	6000	Zwiększa prędkość chłodzenia dział o 35%
COOLANT UNIT MK II	12000	Zwiększa prędkość chłoazenia dział o 50%
COOLANT UNIT MK III	24000	Zwiększa prędkość chłodzenia dział o 110%
COOLANT UNIT MK IV	48000	Zwiększa prędkość chłodzenia dział o 150%
AUTO–REPAIR UNIT MK I	8000	Naprawia uszkodzenia z wyjątkiem pancerza
AUTO–REPAIR UNIT MK II	16000	Jeszcze szybsze naprawianie
AFTERBURNER MK I	4000	Zwiększa przyspieszenie o 10%
AFTERBURNER MK II	8000	Zwiększa przyspieszenie o 20%
AFTERBURNER MK III	14000	Zwiększa przyspieszenie o 30%
BSE TRANSMITTER MK I	12000	Chwilowe unieruchomienie systemów przeciwnika
BSE TRANSMITTER MK II	18000	Patrz wyżej, ale bardziej efektywne
SIGNAL FILTER	6000	Przeciwko minom typu viral, pociskom i BSE
SHIELD UNIT MK I	7000	Szybkość regeneracji osłon wzrasta o 50%
SHIELD UNIT MK II	14000	Szybkość regeneracji osłon wzrasta o 75%
SHIELD UNIT MK III	25000	Szybkość regeneracji osłon wzrasta o 100%
WARP SHIELDS	25000	Kilkunastosekundowa niezniszczalność
NUKE'EM	4000	Niszczy statki znajdujące się w zasięgu rażenia
HI–EX MINES	150	10 min
PROXIMITY MINES	200	10 min
VIRAL MINES	350	10 min – unieruchamiających statek przeciwnika
DECOYS MK I	400	15 makiet – 50% szans na oszukanie pocisku
DECOYS MK II	800	15 makiet – 75% szans na oszukanie pocisku
BLINDFIRE	brak	Pokazuje z jakim wyprzedzeniem należy strzelać
RTS	brak	Zwrot do nadawcy odpalonego przez niego pocisku

Uwaga: Blindfire i RTS otrzymasz, gdy poznasz Davida Hassana z CIS (wątek główny).

FAQ

Wątki fabularne

Głównym wątkiem w grze jest walka głównego bohatera o odzyskanie pamięci, którą utracił w wyniku wypadku jaki zdarzył się, gdy przewożono jego komorę hibernacyjną. Właściwa akcja zawiązuje się w szpitalu na Crius, w którym to Lev Arris przebywał po wypadku i skąd został później porwany. Tam spotyka Dr. Loomisa, który informuje go, że kapsuła, w której był zahibernowany ma przynajmniej 10 lat. Od tego momentu bohater szuka kolejnych tropów i korzysta z pomocy wielu osób. Akcja rozwija się liniowo wraz z rozwojem kapitału, gdyż niekiedy, aby uzyskać potrzebne informacje, będziesz musiał wykonać dodatkowe misje, a do ich wykonania potrzebny będzie niezły sprzęt. Informacje potrzebne do rozwoju akcji Lev uzyskuje m.in. poprzez rozmowy z kolejnymi osobami, e–maile nadsyłane w przestrzeni, a niekiedy poprzez sprawdzanie danych w kartotekach centralnego komputera sieci CCN. Każdy kolejny krok, który ma wykonać bohater jest zapisywany w jego elektronicznym notatniku.

Drugim rodzajem wątków, są wątki poboczne. Nie mają one wpływu na główną fabułę, ale bardzo urozmaicają grę. Po pierwsze kontaktujemy się z wieloma barwnymi postaciami, a po drugie zarabiamy na tym niezłe pieniądze. Na ogół wątki poboczne rozpoczynają się w barach, gdzie dostajesz propozycje wykonania pewnych dobrze płatnych zadań. Wybór należy do ciebie, wykonujesz zadanie, otrzymujesz pieniądze i oglądasz kolejny rewelacyjny filmik, albo odrzucasz propozycję. Oczywiście coś za coś i zadania, których wykonania się podejmiesz są niekiedy bardzo trudne (np. zlecenie od lorda Vonx).

Cheaty

Jeżeli znudziło ci się zarabianie pieniędzy w sposób uczciwy lub poziom trudności gry jest dla ciebie za wysoki, to wykorzystaj jeden z poniższych sposobów ułatwiających życie kosmicznego korsarza.

Patche z wersją 17.0e (SS CD'45) wprowadzają do opcji lotu możliwość włączenia niezniszczalności.

Aby wpisać kody (dla każdej wersji), należy podczas lotu uruchomić tryb mapy ALT–N i wybrać wprowadzanie koordynat z klawiatury (F):

NO TALENT – niezniszczalność
REP ME UP – naprawia wszystkie uszkodzenia
NAPALM – daje kilka bomb nuke'm
CHILL OUT – chłodzi lasery
PETY PETY – daje pełen zbiornik paliwa

Jeżeli to nie wystarcza wykorzystaj Midnight Editor, który znajdował się na SS CD'48. Umożliwia on wprowadzenie kilku ciekawych zmian, które zamienią grę w dziecinadę. Będziesz mógł zmienić stan swojego konta, statek wraz z jego wyposażeniem (w tym lasery MK IV Kraven), a nawet miejsce, w którym aktualnie się znajdujesz.

rys. Tomasz Wełna

SHADOWS OVER RIVA

Andrzej Cwalina

Producent: ORIGIN
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95

Opis: SS'42
Demo: SS CD'38
Wymagania: P90, 8 MB RAM

– Widzę, że zaintrygowała was nasza historia.
– Tak, tak, mówcie dalej!
– Chętnie, ale trochę zaschło mi w gardle.
– Karczmarzu, piwa!
– O, to powinno pomóc... a więc udaliśmy się do świątyni Travii. Okazało się, że kapłani również byli zaniepokojeni panującą w mieście atmosferą i poprosili nas o wyjaśnienie przyczyn dziwnego zachowania się niektórych mieszkańców. Ponadto poinformowali, że cmentarz naprawdę jest nawiedzany, ale dokładniejsze informacje uzyskamy w świątyni Firuna. Jak wiecie, przybyliśmy do Rivy właśnie w celu sprawdzenia niepokojących wieści dotyczących miasta, więc zgodziliśmy się pomóc kapłanom – w końcu sprzymierzeńców nigdy za wielu. Po zakończeniu rozmowy poszliśmy do miejsca kultu Firuna. Tam dowiedzieliśmy się, że Thorgrim Mocny chciał sam przeszukać cmen-

tarz, ale na szczęście udało się go odwieść od tego samobójczego zamiaru. Jednak tak naprawdę nigdy nie zrezygnował ze swojego pomysłu, więc teraz na pewno chętnie zgodzi się nam pomóc. Thorgrim mieszkał w chacie w południowej części rynku, więc pomaszerowaliśmy w tamtą stronę. Po przekroczeniu mostu natknęliśmy się na ludzi niosących rannego krasnoluda do chaty zielarki. Zaczepiliśmy przechodniów i po chwili dowiedzieliśmy się, że orki napadły na kopalnię krasnoludów. Kiedy znachorka zabrała rannego do swojej chaty, tłum pod wodzą Thorwalczyka, z bojowymi okrzykami „Śmierć orkom!" ruszył w stronę rynku. Jednak zgodnie z naszymi oczekiwaniami na wrzaskach się skończyło i na rynek dotarł jedynie osamotniony przywódca, który widząc co się stało, zrezygnował z samobójczego zamiaru odbicia kopalni i poszedł powalczyć z butelczyną. My natomiast odszukaliśmy Thorgrima i po uzupełnieniu ekwipunku razem wróciliśmy na cmentarz.

Cmentarz

Kiedy przekroczyliśmy bramę, ogarnęła nas złowroga cisza. Nadrabiając miną poszliśmy do chaty grabarza i wyjaśniliśmy, że przysłali nas kapłani. Ten odetchnął z ulgą i życzył nam powodzenia, po czym... zatrzasnął drzwi. Spojrzeliśmy po sobie zaniepokojeni – skoro nawet sługa Borona się boi, to chyba jednak nie były to plotki. Z przygotowaną do walki bronią rozpoczęliśmy poszukiwania. Obeszliśmy cmentarz dookoła, ale nie zauważyliśmy nic podejrzanego, więc postanowiliśmy zbadać magazyn. Po krótkiej wymianie zdań udało nam się przekonać sługę Borona, aby wyszedł i otworzył szopę. Jednak po uchyleniu drzwi, grabarz z wrzaskiem uciekł do chaty, ale nie ma co mu się dziwić, każdy by się przestraszył, widząc szarżujące na niego szkielety! W krótkiej walce pokonaliśmy martwiaki – w końcu to dla nas nie pierwszyzna – i przeszukaliśmy chatę. Jednak nie znaleźliśmy żadnych podejrzanych śladów, więc nie pozostało nam nic innego, niż sprawdzenie grobów, brrr. Widząc co zamierzamy, grabarz wybiegł z chaty głośno protestując, ale my bez słowa wskazaliśmy w stronę magazynu. Po chwili wahania pozwolił nam dalej kopać i zamknął się w chacie. Nie była to przyjemna robota, ale w końcu jeden z grobów okazał się fałszywy i odkryliśmy wejście do podziemi. Nie mieliśmy wyboru, zapaliliśmy pochodnię, zeszliśmy na dół i rozpoczęliśmy ostrożne, ale systematyczne badanie lochów. Gorm już na początku chciał zdjąć ze ściany złoty amulet, ale niestety, nie miał obcęgów i niepocieszony poszedł z nami dalej. Podziemia pełne były szkieletów, ghuli, zombich, mumii, a nawet golemów, ale zaprawieni w takich bojach daliśmy sobie radę. W jednym z pokoi, na stosie trupów leżało ciało... grabarza!!! Ciekawe, kogo widzieliśmy na górze? Natychmiast wróciliśmy na powierzchnię i z wyciągniętą bronią wpadliśmy do chaty sługi Borona. Trochę nie doceniliśmy nekromanty i nieprzygotowani musieliśmy walczyć z przyzwanym przez niego demonem. Oczywiście, jak wszystkie istoty piekielne był śmiertelnie wrażliwy tylko na magiczną broń i czary, ale w końcu daliśmy sobie radę. Natomiast ze zdeprawowanym druidem nie było większych kłopotów i po dwóch ciosach mieczem pożegnał się z tym światem. Teraz spokojnie mogliśmy dokończyć przeszukiwanie podziemi. W podziemnym laboratorium znaleźliśmy recepturę na przyrządzenie antywampirzych pigułek oraz jedną gotową pastylkę. Zabraliśmy również zestaw alchemiczny, a Iris przeszukując regał znalazła kilka receptur i krótki dokument opisujący elfie wampiry o dźwięcznej nazwie Feylamia. Pozostałe książki spaliliśmy, aby nikogo więcej nie sprowadziły na złą drogę. Ponadto w lochach leżało kilka sztuk broni, elementy pancerza oraz kosztowne ubrania, magiczne mikstury, a nawet magiczny srebrny naszyjnik. Ten ostatni wyglądał bardzo tandetnie, więc chcieliśmy go wyrzucić, gdy nagle Iris z dzikim błyskiem w oku wyrwała mi go z ręki, gdyż wyczuła emanującą z niego magię. W tej chwili usłyszeliśmy okrzyk radości Gorma, który ze znalezionymi obcęgami popędził wyciągnąć ze ściany amulet. Moją uwagę zwrócił dziwny czarny klucz, który na wszelki wypadek schowałem do kieszeni. W podziemiach nie było już nic ciekawego, więc udaliśmy się do wyjścia. Po drodze spotkaliśmy Gorma, który bez słowa pokazał nam dziurkę od klucza, ukrytą wcześniej pod amuletem. Przygotowaliśmy broń, ostrożnie włożyłem czarny klucz do otworu i w tym momencie ściana zniknęła – zarówno klucz jak i mur okazały się być doskonałą iluzją! Ostrożnie weszliśmy do komnaty i już po chwili zorientowaliśmy się, że znajdujemy

się w grobowcu elfiego wampira. Gorm zabrał leżące na sarkofagu amulety, a ponieważ sarkofagu nie dało się otworzyć, wróciliśmy do miasta. W drodze na rynek natknęliśmy się na żebraczkę o imieniu Lea. Niespodziewanie dla nas samych opowiedzieliśmy jej wszystkie nasze przygody, lecz gdy zorientowaliśmy się, co się stało, ta już zniknęła w tłumie. Spieniężenie znalezionych przedmiotów pozwoliło nam poprawić nasze uzbrojenie i umożliwiło małą zabawę w portowej tawernie. Tam spotkaliśmy Tarika i przy kuflu piwa podyskutowaliśmy o sytuacji panującej w mieście. Rozmówca okazał się być dobrze poinformowany i poradził nam porozmawiać ze szczurołapem oraz zbadać miejskie kanały, gdyż tam znajduje się siedziba przestępczej gildii, a także widziano tam potwory.

Kanały

Najpierw udaliśmy się do szczurołapa, który mieszkał przy moście w zaniedbanej lepiance. W sumie nie dowiedzieliśmy się niczego nowego, poza tym, że stara się nie wchodzić gildii w drogę oraz że w potwory to on nie wierzy. Nie pozostało nam zatem nic innego jak zbadać kanały. Wejście znajdowało się obok lepianki, więc zaopatrzeni w pochodnie zeszliśmy na dół. Po kilku godzinach włóczenia się po korytarzach natknęliśmy się na... jakieś monstrum! Niestety było zbyt szybkie i nie udało nam się go dogonić. Kontynuując poszukiwania znaleźliśmy ukryte wyjście z kanałów prowadzące do opuszczonej chatki w „gettcie" Holberkianów. W pobliżu natknęliśmy się również na drugie sekretne drzwi, ale niestety nie udało nam się ich otworzyć. Zniechęceni wróciliśmy na powierzchnię porozmawiać z władzami, może tam się czegoś dowiemy. Kiedy szliśmy na rynek wpadł do nas zapłakany elf. Okazało się, że ktoś zamordował jego narzeczoną! Szybko udaliśmy się do jej chaty i zbadaliśmy ślady. Elfka miała jedynie dwa drobne nakłucia na szyi i była bardzo blada, jakby straciła całą krew... wampir! To straszne, zabierając amulety chyba uwolniliśmy potwora! Drzwi nie nosiły śladów włamania, więc elfka znała mordercę lub... jest jakieś inne wejście. Szybko przeszukaliśmy chatę i rzeczywiście znaleźliśmy sekretne przejście prowadzące do kanałów. Na zewnątrz usłyszeliśmy hałas, więc zamaskowaliśmy drzwi i wyszliśmy z chaty. Przybyli na miejsce strażnicy nie byli zbyt dokładni i po pobieżnym obejrzeniu domu zamknęli go i odeszli, zabierając ciało. Po krótkiej dyskusji jednomyślnie postanowiliśmy przeprowadzić śledztwo na własną rękę. Włamaliśmy się do chaty i odkrytym przejściem zeszliśmy do kanałów. W tej ich części nie znaleźliśmy niczego ciekawego, więc wróciliśmy do miejsca w którym widzieliśmy potwora i tam rozpoczęliśmy poszukiwania. Udało się, znaleźliśmy kryjówkę wampira! Niestety pustą. Po krótkim namyśle postanowiliśmy zaczaić się i poczekać na niego, gdy nagle wyczuliśmy ruch w korytarzu. Wyciągając broń odwróciliśmy się gotowi do walki i... zobaczyliśmy zagłodzoną, wychudzoną zieloną elfkę. Mirena schowała broń, wyciągnęła jedzenie i powoli podeszła do niej. Mandara, gdyż tak się biedaczka nazywała, szybko chwyciła dar i jeszcze szybciej go zjadła. Okazało się, że przebywa w kanałach od dawna i może nam służyć za przewodnika. Uradowani zgodziliśmy się i udaliśmy do sekretnego przejścia, którego nie mogliśmy otworzyć. Mandara uśmiechnęła się, podbiegła do ściany i po chwili ta wsunęła się w mur. Usłyszeliśmy szczęk broni i zanim zdążyliśmy cokolwiek zrobić zostaliśmy otoczeni, a Mandara gdzieś zniknęła. Członkowie gildii, gdyż to oni nas pojmali zaprowadzili nas do swojego przywódcy, obok którego zauważyliśmy Leę. Rozgorzała dyskusja, czy należy nas wypuścić, czy zlikwidować, gdy nagle do komnaty wpadły setki szczurów i nastąpiło olbrzymie zamieszanie. Korzystając z okazji rzuciliśmy się do ucieczki i za rogiem natknęliśmy się na... elfkę! Ta poprowadziła nas znanymi sobie korytarzami, ale w pewnej chwili prowadzenie objęła Viraya i nagle znaleźliśmy się w ślepym zaułku. Ukryliśmy się w cieniu, mając nadzieję, że ścigający nie dostrzegą nas, lecz niestety zostaliśmy zauważeni. W tym momencie zaatakowała Mandara! W mgnieniu oka dopadła jednego ze ścigających i wpiła mu się w szyję. Wszyscy zamarli w bezruchu, a stara elfka błyskawicznie zmieniała się w młodą i piękną! To ona jest wampirem, wyszeptała przerażona Mirena. Tymczasem wzmocniona Mandara zaatakowała członków gildii, którzy po krótkim oporze rzucili się do ucieczki. My również nie czekaliśmy na powrót wampirzycy i czym prędzej opuściliśmy kanały.

Gildia

Przerażeni potęgą wampirzycy, włóczyliśmy się po mieście i rozmyślaliśmy jak by tu ją pokonać. Nagle brzęk cięciwy... Jedynie błyskawiczne rzucenie się na ziemię uratowało nam życie. Większość bełtów wbiła się w ścianę i jedynie kilka nas drasnęło. Niestety, pościg nie udał się i zamachowcy zniknęli w tłumie. Rozglądając się uważnie poszliśmy do sędziego, ale przy wejściu na rynek natknęliśmy się na żebraczkę, która nas oczekiwała. Lea przekazała nam, że przywódca gildii pragnie pokoju i chce się z nami spotkać o północy w magazynie na południe od tawerny „Harbor Maid", po czym oddaliła się w tłumie.

Wojna z gildią była nam bardzo nie na rękę, więc udaliśmy się na spotkanie. Niestety, mimo dużej ostrożności wpadliśmy w zasadzkę. Jednak Lothur okazał się honorowy i zaoferował nam pokój w zamian za przysługę. Ostatnio niejacy piraci z wyspy Sorrek próbują zdobyć wpływy w mieście. Jeśli uda nam się wyśledzić wszystkich ich popleczników, to Lothur daruje nam najście na jego kwaterę. Chętnie przystaliśmy na taki układ, gdyż gildia mogła dostarczyć nam potrzebnych informacji. Korzystając z okazji wypytaliśmy trochę Lothura, ale dowiedzieliśmy się jedynie, że wszystkie świątynie są połączone starym systemem kanałów. Po chwili otrzymaliśmy nasz ekwipunek oraz bransolety, będące znakiem rozpoznawczym członków gildii. Na pożegnanie Lothur powiedział nam, że jeden ze stronników piratów nazywa się Adran Seahoff i mieszka w pobliżu świątyni Travii. Szybko opuściliśmy kanały i udaliśmy się do rzekomego piratai zaledwie chwila rozmowy przekonała nas, że jednak ma coś na sumieniu. Po krótkiej dyskusji zdecydowaliśmy się rozdzielić. Calissa schowała się za drzewem rosnącym w pobliżu domu Adrana, a my udaliśmy się na rynek i obiecaliśmy czekać tam na nią nawet do rana. Na szczęście przyszła już około pierwszej w nocy i co więcej, udało jej się wyśledzić, gdzie mieszka następny sprzymierzeniec piratów. Postanowiliśmy, że wizytę złożymy mu rano i poszliśmy się wyspać. O świcie udaliśmy się do wskazanego przez Calissę domu i przez zaskoczenie obezwładniliśmy pirata. Przeszukanie mieszkania było owocne. Znaleźliśmy listę popleczników morskich rabusiów, którą przekazaliśmy Tarikowi. Ten podziękował nam i poinformował, że gildia rozsiewa pogłoski, o nawiedzonej wieży w porcie, gdyż tam czasami odbywają się tam spotkania gildii. Poza tym nie musimy martwić się o Mandarę, gdyż gildia sama się nią zajmie.

Wieża Maga

Zmęczeni i brudni po ciągłym chodzeniu kanałami postanowiliśmy trochę odpocząć w miejskich łaźniach. Jednak na rynku zauważyliśmy tłum ludzi próbujący zlinczować jednego z Holberkianów i ruszyliśmy mu na pomoc. Ludzi było zbyt dużo by walczyć, więc Calissa zacięła się i wpadła w tłum z krzykiem: „Orki atakują!". Poskutkowało znakomicie, gdyż wszyscy pobiegli w stronę bram, a my mogliśmy odprowadzić Holberkiana do domu. Jego rodacy potwierdzili, że mag mieszkający na bagnach porywa ich zwierzęta i przeprowadza na nich dziwne eksperymenty. W trakcie rozmowy Gormowi udało się obrazić gospodarzy, ale ci wybaczyli nam i poprosili o pomoc. Ponieważ mogli stanowić cenne źródło informacji, zgodziliśmy się razem z przewodnikiem udać na bagna. Niestety, Holberkian dowiózł nas jedynie na skraj bagien i obiecał czekać po drugiej stronie rzeki na nasz powrót. Tuż przy pomoście znaleźliśmy ślady butów, za którymi ostrożnie podążyliśmy w głąb moczarów. Trop doprowadził nas do wieży maga, choć po drodze musieliśmy pokonać bagienne stwory. Niestety, frontowe drzwi były zamknięte, ale w końcu znaleźliśmy boczne, prowadzące do stajni. Zostawiliśmy je otwarte i otworzyliśmy klatki. Część zwierząt oszalała i zaatakowała nas, ale udało nam się je odpędzić. Widząc jak mag traktuje zwierzęta postanowiliśmy odpłacić mu pięknym za nadobne. Kiedy otworzyliśmy drzwi prowadzące do ogrodu, stanął w nich odźwierny i nie chciał nas dalej przepuścić, więc musieliśmy go zabić. Jednak gdy po śmierci zmienił się w nietoperza, ogarnęły nas wątpliwości, czy aby dobrze robimy, że się w to

pakujemy. Jednak Gorm zachwycony zdobytym Pasem Siły nie zamierzał zostawić skarbów, jakie według niego znajdowały się w wieży. Butnie podszedł do głównych drzwi i głośno zastukał... po czym ledwie uniknął strumienia wrzącego oleju. Sprawa była przesądzona – albo krasnolud, albo mag, więc nie mieliśmy wyboru i zaczęliśmy szukać wejścia do wieży. Idąc wzdłuż krzewów potknąłem się, poleciałem głową w kolczaste gałęzie i... nic mi się nie stało! Akurat ten fragment żywopłotu był iluzją i w ten sposób znaleźliśmy boczne wejście do wieży. Zamek drzwi był dość skomplikowany, ale przy pomocy czarów i zręcznych palców Calissy udało się go otworzyć. W holu czekał na nas sam gospodarz, który delikatnie próbował nas wyprosić. Jednak Gorm, ciągle zły za poparzenie olejem, nie bawił się w słowne potyczki, tylko wyciągnął młot bojowy i ruszył do ataku. Niestety, czekała nas niemiła niespodzianka, gdyż czarodzieja można było zranić jedynie magiczną bronią oraz czarami i pokonaliśmy go dopiero po bardzo zaciętej walce. O dziwo, on również po śmierci zmienił się w nietoperza – czyżby kolejny wampir? Na parterze wieży, oprócz maga spotkaliśmy również rabusiów, którzy szybko podzielili los ich pracodawcy. Przeszukanie piętra pozwoliło uzupełnić nasze zapasy i poprawić uzbrojenie, a ponadto znaleźć małą rzeźbę psa i zdobiony klucz. Figurką otworzyliśmy drzwi z głową psa, za którymi znajdowała się ręczna winda na wyższe piętro. Po krótkiej naradzie zdecydowaliśmy, że przy kole zostanę ja. Opowiadaj Gorm, jak było dalej.

No więc tego, no, wsiodłech jo do tej klatki i wjechołech na górę. Wysiodam, potrzem, a tu szkielecisko ze świcącymi ocyma na mnie leci. No to jo go łup z lewej, poprawiłech bez łep, no i się rozsypoł. Potem otworzyłech skrzynię, a tam żadnych skarbów, tylko papirki, ale widać kosztowne, bo Iris je zabrołoch. Później my przeszukali piętro i zdobyłech następne diamenty. Posąg wilkołaka my rozwalili, ale Iris zapisołoch co on tam godoł. Potem my znowu doszli do drzwi z psiom głową i kazali oddawać diamenty. Jo nie chcioł, ale się krzywo spojrzeli no więc dołech. Patrzali później na te papirki ze skrzyni, a potem włożyli w głowę dwa diamenty, takie pikne, świcące i one zniknęli! I zrobili tak jeszcze przy dwóch następnych głowach i straciłech sześć takich piknych diamentów! No tak, drzwi się otworzyli, ale to byli takie pikne diamenty. Potem my rozwalili jeszcze trzy posągi, a Iris znowu zapisołoch co one godoli. Później my znaleźli taki wielki posąg i nijak było go rozwalić. Ale Iris mądra, bo on się tam coś spytoł, a ona przeczytołoch mu, co tamte godoli i on się sam rozsypoł. A w skrzyni my znaleźli skarby i dali mi wszystkie, za te diamenty co straciłech. Potem my weszli wyżej i prawie wypadłech, bo iluzja była. Ale wiatr my poczuli i Iris iluzje rozegnoło. Później przeszukali my pokoje i znowu zabili tego maga, i chyba na dobre, bo nie zamienioł się w nietoperza i nie odlecioł. Znaleźli my jeszcze hełm magiczny, ale dali go Iris, bo ona innych to nie może nosić. A w komnacie maga byli jakieś listy i godojący obraz, ale Iris przeczytołoch te listy i coś mu rzekła i on się przesunął. A dalej my znaleźli strzelającą skrzynię, ale Iris czarem ją otworzyłoch i zabrali my magiczny topór i dziwny klucz i magiczny worek zawsze pełen jedzenia, a jo rozwalił ech posąg tego, co był na obrazie. Z biblioteki my zabrali dużo książek, ale był czar i nie mogli my wyjść, więc trza było zostawić, ale Iris się uparłoch i w końcu zabrołoch, co zabrołoch?

FAQ

Wzięłam ci ja trzy księgi traktujące o sztukach tajemnych: The Arcanum, Codex Dimensions i Trilogy of Control.

No właśnie, a później znowu my weszli na górę i znowu walczyli z tym magom i sam go ubiłech tym magicznym toporem, ale on znowu odleciał. A potem magicznymi rysunkomi, jak? A pentogromomi, no, przeniosło nas. Byli takie drzwi co pytali o zagadkę, ale Iris zgodłoch, że to płomień i my zdobyli skarby, ale musieli walczyć z żywiołakiem. I w końcu my trafili do pokoju tego maga. Tam jo się z nim bił, a oni ułożyli mozaike nad jego sarkofagiem i on pękł. Potem my zabrali co się dało i wrócili do miasta. No, i tak to było.

Dziękuję Gorm, oczywiście wcześniej Iris zawołała mnie i do Rivy wróciliśmy razem. Holberkianie bardzo się ucieszyli z uwolnienia zwierząt oraz śmierci złego maga i gorąco nam dziękowali. Wdzięczni powiedzieli nam to, co wiedzieli o ataku orków. Otóż kilka miesięcy temu kupiec Gorm Doldrech podarował zielonoskórym jakieś prezenty. Niestety, to wszystko czego się dowiedzieliśmy, ale była to bardzo interesująca wiadomość. Podziękowaliśmy Holberkianom za informacje i poszliśmy przesłuchać kupca. Iris była bardzo przekonująca i handlarz wyznał, że pre-

zenty polecił mu przekazać sędzia Bosper Jarnug, któremu towarzyszył jakiś strażnik. Mimo dalszych gróźb nie udało się nic więcej z niego wydobyć, więc poszliśmy porozmawiać o tej sprawie z Tarikiem. O dziwo, na ten temat nie miał żadnych informacji, ale obiecał popytać tu i ówdzie. Korzystając z chwili wolnego czasu poszliśmy do zamku i dowiedzieliśmy się, że wieczorem będą manewry. Do wieczora było jeszcze mnóstwo czasu, więc bez celu włóczyliśmy się po mieście, gdy nagle podbiegł do nas Tarik i powiedział, że Malmodir Elin, kochanek sędziego, chce się z nami spotkać po zapadnięciu zmroku w portowej tawernie. Podziękowaliśmy mu, a ponieważ zbliżała się godzina manewrów udaliśmy się do zamku trochę potrenować.

Statek

Wieczorem, zmęczeni poszliśmy na spotkanie do tawerny. Siedzieliśmy już dość długo, a Malmodir wciąż się nie pojawiał. Robiłem się coraz bardziej śpiący i... obudziłem się w jakimś dziwnym miejscu. Silnie kołysało i było słychać chlupot wody... a to drań z tego karczmarza, uśpił nas i sprzedał handlarzom niewolników. Niech no tylko mnie rozwiążą, to wzrośnie populacja białych królików, ewentualnie świnek morskich. Po chwili usłyszałem kroki na korytarzu i wszedł bosman z kilkoma osiłkami. Dał nam do podpisania list, w którym dobrowolnie, w pełni świadomi ble, ble, ble... zgadzamy się na dwuroczną służbę na statku, i jeśli nie podpiszemy go w ciągu godziny, to nakarmią nami rybki. Kiedy tylko ucichły kroki rozwiązaliśmy sobie nogi i wyłamaliśmy drzwi. Za nimi stał kuchcik, który powiedział, że właśnie chciał nas uwolnić i chce uciec z nami z tego statku. Wiedzieliśmy, że jego pomoc na pewno będzie przydatna, więc się postanowiliśmy mu zaufać. Szybko przeszukaliśmy dolny pokład, zabijając bez litości wszystkich napotkanych piratów. Oprócz własnego ekwipunku znaleźliśmy również kilka przydatnych amuletów i magicznych przedmiotów, a w jednej kajucie nawet receptury. Następnie udaliśmy się na rufę i na śródpokładzie, przecięliśmy liny mechanizmu sterowego. Później nie tracąc czasu wbiegliśmy na górny pokład i mimo ostrzeżenia chłopca wpadliśmy do kajuty kapitana. Ten miał niezły refleks i natychmiast uciekł przez okno, więc szybko spenetrowaliśmy jego kabinę, zabierając jedynie najcenniejsze rzeczy i wyskoczyliśmy przez okno, kierując się w stronę łodzi ratunkowej. Jednak w pośpiechu zapomnieliśmy pozbyć się zbroi i musieliśmy szybko wyrzucać co cięższe przedmioty, żeby nie utonąć. Mimo, że się śpieszyliśmy, to nie straciliśmy żadnego magicznego przedmiotu, a jedynie rzeczy możliwe do kupienia w mieście, co dobrze świadczy o naszym opanowaniu. W naszą stronę poleciało ze statku kilka bełtów, ale jedynie kuchcik został poważniej ranny. Bezpiecznie dopłynęliśmy do Rivy. Natychmiast udaliśmy się do sędziego ze skargą na karczmarza i... zostaliśmy aresztowani oraz oskarżeni o zamordowanie Malmodira Elina. Tłum przed budynkiem sądu próbował nas zlinczować, ale na szczęście strażnicy obronili nas i zaprowadzili do zamku na proces. Głównym oskarżycielem był Gorm Doldrech, ale szybko wyszło na jaw, że kłamie i że wymyślił wszystko, żeby się na nas zemścić. Wobec takiego obrotu sprawy sędzia nas wypuścił i oddalił wszystkie zarzuty. Tarik nie miał dla nas żadnych nowych informacji, więc postanowiliśmy sprawdzić co się dzieje w kopalni. Tak na wszelki wypadek kupiliśmy liny oraz haki i dopiero tak wyekwipowani opuściliśmy Rivę.

Kopalnia

Po przekroczeniu bramy miasta udaliśmy się na północny wschód i po krótkim marszu dotarliśmy do osypiska. Nagle Gorm wypatrzył buty sterczące ze skały i oczywiście spróbował je wyciągnąć, lecz gdy tylko ich dotknął to zniknął. Opowiadaj jak było dalej.

No więc znolozł się jo w grocie razem ze szkieliciskiem. Ono cosik tom godoło i godoło, a potem chcioło walczyć. No to jo je przez czachem, po ziobrach i jeszcze roz przez czachem no i ono się rozsypało. Jo wtedy zabroł te buciska i przeniosło mnie z powrotem.

Kiedy krasnolud pojawił się ponownie, ostrożnie przeszliśmy przez rumowisko i znaleźliśmy się w pięknej dolinie. Po dokładnym przeszukaniu urwiska znaleźliśmy ścieżkę porowadzącą do kopalni. Drzwi były rozwalone przez coś naprawdę silnego, więc z bronią w pogotowiu weszliśmy do środka. Kopalnia była pełna orków i trolli, ale zaprawieni w bojach pokonaliśmy je bez trudu. Badając korytarze omal nie zakończyliśmy naszej przygody, gdyż w jednym z tuneli zawalił się strop, ale na szczęście zdążyliśmy uskoczyć. Mimo takich przeszkód nie poddaliśmy się i przez wąską szczelinę przecisnęliśmy na drugą stronę zawału. Po pokonaniu napotkanych tam orków droga na niższe poziomy stała otworem. Ostrożnie zeszliśmy na dół i od razu wpadliśmy na dwóch zielonych, wrzucających ciała krasnoludów do jaskini zamieszkałej przez potwory. Ci tak się nas przestraszyli, że sami wpadli do środka. Gorm na myśl o skarbach jakie mogą znajdować się w grocie, bez namysłu zjechał na dół, więc nie mieliśmy wyboru i podążyliśmy za nim. Okazało się, że potworami są po prostu pająki, które bez trudu pokonaliśmy. Po rozdzieleniu znalezionych magicznych przedmiotów znacząco spojrzeliśmy się na krasnoluda. Ten skrzywił się nieco, ale bez słowa rozpoczął wspinaczkę. Zadanie było bardzo trudne i Gorm kilka razy zjechał na sam dół, ale w końcu udało mu się wyjść. Następnie rzucił nam linę i po kolei wyciągnął nas z tej jamy. Po krótkim odpoczynku kontynuowaliśmy badania

Udało nam się udzielić właściwych odpowiedzi i drzwi otworzyły się. Znajdujący się za nimi, pełen pułapek korytarz, doprowadził nas do potrójnych drzwi. Za każdymi znajdowała się dziwna głowa i każda pytała czego pragniemy. Iris przypomniała sobie litery, które widziała na ścianach i udzieliła poprawnej według nas odpowiedzi, ale nic się nie stało. Zawiedzeni zawróciliśmy, ale w drodze powrotnej Gorm zauważył zamaskowaną porostami dźwignię, którą natychmiast przesunął. Z pewnymi oporami część ściany przesunęła się – znaleźliśmy ukryte przejście, którym po chwili namysłu podążyliśmy. W komnacie na jego końcu czekała nas niemiła niespodzianka. Kiedy tylko przekroczyliśmy jej próg, w pentagramie pojawił się olbrzymi i przerażający demon, który natychmiast nas zaatakował! Na szczęście, po niezwykle zaciętej walce udało nam się go pokonać. Kiedy podeszliśmy do stojącego w rogu ołtarza, wypadły zza niego orki i wyczerpani poprzednim starciem ledwo z nimi wygraliśmy. Po walce z głowy zabitego szefa orków wypełzł dziwny robak, ale zanim zdążyliśmy go złapać, zniknął w dziurze w ścianie. Ostrożnie zabraliśmy leżącą na ołtarzu księgę, ale nie było już żadnych niespodzianek, a przynajmniej tych niebezpiecznych dla życia. Jak się okazało, komnata chroniona była zaklęciem i nie można było wynieść z niej magicznego tomu. Po szybkiej naradzie zdecydowaliśmy się na zniszczenie księgi, żeby nikt nieodpowiedni nie mógł dysponować tak olbrzymią potęgą. Bez księgi zaklęcie przestało działać i mogliśmy bez przeszkód opuścić kopalnię.

FAQ

Mandara

Po powrocie do miasta udaliśmy się na rynek sprzedać część zdobytych przedmiotów. W drodze na bazar spotkaliśmy Tarika, który ostrzegł nas, że jesteśmy oskarżeni o zamordowanie Gorma Doldrecha i tym razem na pewno nie zostaniemy ułaskawieni. Poza tym Lothur potrzebuje pomocy, gdyż nie może poradzić sobie z Mandarą, więc najlepiej by było, gdybyśmy na pewien czas zeszli do kanałów. Niestety, nie mieliśmy wyjścia i jak najszybciej udaliśmy się do kwatery gildii. Tam spotkaliśmy Lee, tym razem bez przebrania i muszę przyznać, że prezentowała się o niebo lepiej. Po krótkiej naradzie zdecydowaliśmy, że Eleana (tak naprawdę nazywała się Lea) pójdzie razem z nami i pomoże nam pokonać wampirzycę. Krótki odpoczynek dodał nam sił, więc niezwłocznie wyruszyliśmy. Kiedy dotarliśmy na miejsce, Eleana otworzyła tajemne przejście i znaleźliśmy się w kryjówce Mandary. Niestety, już na początku musieliśmy się rozdzielić, gdyż dalszą drogę blokowała krata i jedno z nas musiało przytrzymać dźwignię, która ją otwierała. Tradycyjnie zostałem ja i nie była to najmądrzejsza decyzja. Kiedy ucichły kroki towarzyszy poczułem się trochę nieswojo i nagle... ktoś pocałował mnie w szyję. Wrzasnąłem przeraźliwie, gdyż mogła to być tylko wampirzyca, a potem zemdlałem. Dobudziły mnie wrzaski towarzyszy stojących za kratą, więc na

trzęsących się nogach wstałem i przesunąłem dźwignię. Według ich słów byłem strasznie blady, ale na szczęście wyłącznie ze strachu, gdyż był to zwykły pocałunek. Podczas gdy ja dochodziłem do siebie, Gorm zbadał ścianę, w której zniknęła Mandara i odkrył tajne przejście. Tym razem postanowiliśmy się nie rozdzielać i razem ruszyliśmy dalej. Wzdłuż korytarza ciągnęły się cele, a w jednej z nich znaleźliśmy szczurołapa, którego natychmiast uwolniliśmy. Niestety, był on w szoku i zupełnie nie kontaktował, więc musieliśmy go zostawić. Ostrożnie pomaszerowaliśmy dalej, dokładnie badając wszystkie pokoje, co zaowocowało magicznym pierścieniem, magiczną srebrną bransoletą, księżycową lampą, kilkoma antywampirzymi pigułkami i małym kluczykiem, a także pamiętnikiem maga, który dawno temu, bezskutecznie próbował pokonać Mandarę. Po lekturze okazało się, że mieliśmy wielkie szczęście, gdyż dotknięcie lustra–portalu przez osobę nie posiadającą magicznego klucza, zamykało ją wewnątrz na wieki. Ponadto w garderobie znaleźliśmy dziwny płaszcz, ale zanim zdążyliśmy go dokładnie obejrzeć, Eleana zarzuciła go na siebie i zniknęła. Jak się okazało, była to peleryna–niewidka, o której wspominał w swoim dzienniku mag i pozostało nam jedynie mieć nadzieję, że nie zostaliśmy zdradzeni. W komnatach nie znaleźliśmy nic więcej, więc Iris jeszcze raz przestudiowała pamiętnik i zbadała znalezione przedmioty. Po długim namyśle doszła do wniosku, że kluczem do luster jest srebrna bransoleta i postanowiła spróbować. Założyła bransoletę, zjadła antywampirzą pastylkę, zabrała księżycową lampę i znaleziony kluczyk, a następnie dotknęła lustra i... zniknęła. W tej samej chwili usłyszałem hałas za plecami, więc gotowy do walki odwróciłem się i... spojrzałem prosto w oczy Mandary. Zdążyłem jeszcze zauważyć, że wszyscy leżą nieruchomo na podłodze po czym zasnąłem.

Dotknęłam lustra i zostałam przeniesiona do zaciemnionego pokoju. W rogu stała skrzynia, w której znalazłam księżycowy kryształ. Natychmiast włożyłam go do lampy i w tej chwili zostałam zaatakowana przez wampirzycę. Uderzenie rzuciło mnie na zwierciadło i... znalazłam się w sali pełnej luster. Po chwili, w jednym z nich zauważyłam Mandarę i w panice zaczęłam uciekać. Oczywiście nie było to najmądrzejsze posunięcie, gdyż już po chwili zostałam złapana za szyję i powoli zaczęłam tracić przytomność. Nagle uchwyt zelżał i zobaczyłam nad sobą Eleanę, która próbowała coś mi powiedzieć. Jednak mój wzrok przyciągnęła szykująca się do ataku Mandara. Bezwiednie wypuściłam kryształową lampę z ręki i ta poturlała się po podłodze. Promienie światła omiotły całą salę, odbijały się od luster i zrobiło się jasno jak w dzień. Jeden z nich trafił biegnącą wampirzycę, a ta błyskawicznie zamieniła się w kamienny posąg, który po chwili rozsypał się w proch. Nieoczekiwanie było po wszystkim. Wygraliśmy! Zmęczeni wróciliśmy do siedziby gildii, a tam już czekało na nas nowe zadanie. Okazało się, że od kilku dni przebywało w Rivie pięciu magów, którzy dyskretnie próbowali zorientować się, co naprawdę dzieje się w mieście. Jednak w czasie naszego pobytu w kryjówce Mandary wpadli w zasadzkę i zostali uwięzieni w lochach zamku. Według Tarika jeden z tych magów jest bardzo znany, ale niestety nasz rozmówca nie pamiętał jego imienia. Iris natychmiast zaproponowała, że ich uwolnimy, ale okazało się, że gildia dopiero szuka wejścia do zamku, więc mamy kilka dni wolnego. Czas ten spędziliśmy w kryjówce gildii lecząc rany i nabierając sił, co wkrótce okazało się doskonałym pomysłem. Po kilku dniach wróciła Eleana i poinformowała nas, że znaleźli przejście wiodące przez stare kanały ściekowe, tylko że... mieszka w nich smok. Z wyrzutem spojrzeliśmy na Iris, ale słowo się rzekło, więc po zapadnięciu zmroku uzupełniliśmy uzbrojenie i opuściliśmy kryjówkę.

Zamek

Po dotarciu nad kanał, ostrożnie odcumowaliśmy tratwę i mając nadzieję, że smok śpi odbiliśmy od brzegu. Niestety, bestia okazała się stara i sprytna. Nie dość, że zaatakowała nas spod wody, to na dodatek nie podpływała do tratwy lecz atakowała z daleka, dzięki długiej i giętkiej szyi. Ataki smoka były tak szybkie, że na kontratak nie było czasu, gdyż i tak ledwo można było blokować ciosy. W tej sytuacji mogliśmy polegać jedynie na broni strzeleckiej i czarach. Na szczęście dzięki długiemu odpoczynkowi nasi magowie byli w doskonałej formie i udało nam się zabi

bestię. Kanał doprowadził nas do sekretnego wejścia i po przesunięciu ruchomej ściany znaleźliśmy się w zamku. Po krótkich poszukiwaniach trafiliśmy do sali tortur i już mieliśmy wyjść, gdy usłyszeliśmy kroki na zewnątrz. Szybko schowaliśmy się za balustradą i z ukrycia obserwowaliśmy rozwój wydarzeń. Chwilę później drzwi otworzyły się i kilku strażników wprowadziło jednego z magów, a następnie przywiązało go do łoża tortur. Następnie jeden z nich wziął dziwną wazę, otworzył ją i przyłożył czarodziejowi do twarzy. Początkowo wydobywał się z niej tylko zielonkawy dym, ale po chwili ze środka wypełzł jakiś robak, który próbował przez nos wejść magowi do głowy. W tym momencie Calissa nie wytrzymała i zaatakowała strażników. Dzięki zaskoczeniu walka szybko się skończyła i na szczęście nikt nie usłyszał szczęku broni. Uwolnionym okazał się być Rohezal, jeden z najpotężniejszych magów Arkanii. Od niego dowiedzieliśmy się, że wraz z towarzyszami jest na tropie starożytnego zła, ale na razie nie może wyjawić szczegółów. Ponadto poprosił nas o uwolnienie ich, gdyż sam musi zbadać w zamku kilka rzeczy. Na odchodnym powiedział, że klucz do celi nosi oficer straży. Ten nie spodziewał się naszej wizyty, więc bez trudu pokonaliśmy go i wypuściliśmy magów, a w chwilę później wrócił również Rohezal. Okazało się, że uratowaliśmy pięciu najpotężniejszych czarodziejów żyjących obecnie w Arkanii! Niestety, w dalszym ciągu nie chcieli wyjawić celu ich misji, ale po krótkiej naradzie oznajmili nam, że musimy odszukać trzy urny, schowane przez sędziego gdzieś w zamku. Według nich informacje o miejscu ich ukrycia posiada również zamkowy kucharz, ale nie mogą wydobyć z jego myśli nic dokładniejszego, więc musimy go odnaleźć i skłonić do mówienia. Z takimi osobistościami niebezpiecznie jest dyskutować, więc bez słowa zaczęliśmy poszukiwania. W pokoju kucharza nikogo nie było, a po dokładnym przeszukaniu pomieszczenia znaleźliśmy jedynie kobiece ubrania pod łóżkiem. Zawiedzeni udaliśmy się do kuchni, gdzie na szczęście udało nam się spotkać poszukiwanego. Początkowo nie chciał nic mówić, ale gdy pokazaliśmy mu ubrania przyznał się, że był... kochankiem sędziego! Przyciśnięty wyjawił, że widział jak sędzia chował jakieś wazy w skrytce za skrzynią i błagał, żeby nie czynić mu krzywdy. Tak na wszelki wypadek przywiązaliśmy go do łóżka i udaliśmy się do apartamentów sędziego. Co prawda rolę strażnika grał tam troll, ale nie był on dla nas zbyt trudnym przeciwnikiem. Po walce zabraliśmy urny ze skrytki i razem z magami wróciliśmy do siedziby gildii. Tam czarodzieje wyjawili, że dawno temu zły Borbarad stworzył odrażające robaki, nazwane później jego imieniem. Robaki te po dostaniu się do organizmu człowieka lub innej istoty inteligentnej przejmują nad nią całkowitą kontrolę. Najgorsze jednak jest to, że nie działają one samodzielnie, lecz zgodnie z planem ułożonym przez królową. Ta jest niezwykle groźnym przeciwnikiem, gdyż nie dość, że potrafi telepatycznie porozumiewać się ze wszystkimi swoimi potomkami, to jeszcze włada magią i jest naprawdę potężna. Czarodzieje nawet w piątkę nie potrafiliby jej pokonać, ale dzięki magicznej lasce, która znajduje się na zatopionym staku spoczywającym w pobliżu Rivy mieliby pewne szanse. Cóż było robić, zgodziliśmy się przynieść ów artefakt. Zadowoleni z naszej decyzji magowie rzucili na nas czar pozwalający oddychać pod wodą. Miał on trwać jedynie przez sześć godzin, więc na wszelki wypadek otrzymaliśmy również rośliny, których spożycie przedłużało działanie czaru o pół godziny. Niestety, było tylko po dwie porcje dla każdego z nas. Otrzymaliśmy również ołowiane buty znacznie ułatwiające chodzenie po dnie i po krótkim odpoczynku udaliśmy się na brzeg i zstąpiliśmy w odmęty.

FAQ

Zatopiony statek

Prawie od razu zostaliśmy zaatakowani przez syreny i trytonów, ale nie byli oni zbyt dobrymi wojownikami, więc bez trudu ich pokonaliśmy. Jednak po chwili pojawili się następni i powodzenie misji zawisło na włosku. Na szczęście ci opuścili broń i pokazali, żebyśmy poszli za nimi. Przeczuwaliśmy zasadzkę, ale walka z taką liczbą dzieci morza była skazana na niepowodzenie, więc udaliśmy się za nimi. Zostaliśmy zaprowadzeni do pałacu Króla, który poprosił nas o rozwiązanie pewnego problemu. Otóż jeden z trytonów o imieniu Delfo, który już od dawna zachowywał się dość dziwnie, zabił w bójce swojego kolegę. Za tak poważne przestępstwo został on skaza-

ny na banicję. Niestety, ostatnio coraz więcej młodych dzieci morza przyłącza się do banity i napada na swoich współbraci oraz na inne dzieci morza. Jeśli uda nam się rozwiązać ten problem to otrzymamy różdżkę, która otworzy drzwi znajdujące się na statku. Marynarz, który tłumaczył słowa Króla... co?... Tak marynarz.... Jak?... Zakochał się w syrenie i wyskoczył ze statku, a kiedy się obudził był w tym pałacu... Jak oddycha?... Pałac jest chroniony zaklęciem, tak że woda nie może dostać się do wnętrza, a powietrze w środku jest zawsze świeże. A więc ten marynarz powiedział nam, że kiedyś słyszał, że tak zachowują się trytoni po spożyciu alkoholu. Na koniec Król dodał, że jego córka – Zorka przyłączy się do nas i będzie naszym przewodnikiem. Posłuchanie było skończone, więc opuściliśmy pałac i rozpoczęliśmy poszukiwania. W pewnej chwili zobaczyliśmy jak jeden z rebeliantów wpłynął do zrujnowanego domu. Natychmiast tam poszliśmy i znaleźliśmy ukryte wejście prowadzące do piwnic. Znajdowała się tam główna kwatera rebeliantów oraz, jak słusznie przypuszczał marynarz, olbrzymi magazyn pełen win. Z bólem w sercu rozbiliśmy wszystkie butelki i wróciliśmy do Króla. Ten zgodnie z obietnicą dał nam różdżkę. Bez zwłoki udaliśmy się do statku i po krótkich poszukiwaniach znaleźliśmy za szafką drzwi prowadzące do dalszej części statku. Aby się do nich dostać, musieliśmy zdjąć na moment ołowiane buty, ale nie był to żaden problem i po chwili byliśmy w następnej kajucie. W znajdującej się tu skrzyni znaleźliśmy dziwną, kryształową piramidę. Następnie chcieliśmy iść dalej, gdy okazało się, że żaden z zamków nie jest koloru niebieskiego. Za radą Zorki włożyliśmy różdżkę do piramidy i obie zmieniły kolor na zielony, a my mogliśmy otworzyć kolejne drzwi. Powtarzając tę operację dotarliśmy w końcu do dziobowej ładowni, na końcu której stała skrzynia. Jednak, gdy tylko zrobiliśmy krok do przodu, woda zafalowała i uformowały się z niej żywiołaki, które natychmiast nas zaatakowały! Według słów Zorki walka była bezcelowa, a jedyną szansą na zwycięstwo było dotknięcie skrzyni. Niestety, miała rację, gdyż zabite żywiołaki natychmiast odradzały się, a poza tym raniły je tylko czary i magiczna broń. Po długim i wyczerpującym boju w końcu udało nam się dotrzeć do skrzyni i gdy tylko jej dotknęliśmy żywiołaki rozpłynęły się. Kufer był pusty! Zorka zasugerowała, że może Król coś wie na ten temat, więc udaliśmy się do niego. Okazało się, że władca zabrał laskę ze statku wkrótce po jego zatonięciu i chociaż bardzo mu się podobała to w uznaniu naszych zasług oddał ją nam. Nadeszła smutna chwila pożegnania i chociaż Zorka bardzo mi się spodobała, to niestety nie mogłem zostać na dnie morza, gdyż spokojne i monotonne życie nie było mi przeznaczone. Z bólem w sercu spojrzałem na nią ostatni raz, a następnie szybko zdjąłem ołowiane buty i wróciłem na powierzchnię. Czując, że zbliża się czas ostatecznej rozgrywki bezzwłocznie wróciliśmy do kryjówki gildii. Tam okazało się, że żaden z magów nie potrafi odczytać magicznych runów znajdujących się na lasce. Rozmyślając, co by tu zrobić, przypomnieliśmy sobie, że wieszczka znała runy, więc zabraliśmy laskę i kanałami udaliśmy się do proroczki. Ścieki opuściliśmy dopiero w gettcie Holberkianów, ale nawet tu pełno było patroli. Na szczęście udało nam się niezauważenie przekraść do jej chatki. Wieszczka była bardzo podekscytowana widząc laskę i po wysłuchaniu całej historii zgodziła się przetłumaczyć znajdujące się na niej napisy. Z tłumaczeniem wróciliśmy do siedziby gildii i oddaliśmy pergamin Rohezalowi. Ten powiedział nam, żebyśmy odpoczęli i poczekali na powrót pozostałych, którzy udali się na wojnę z piratami. Kilka dni później Lothur i magowie wrócili. Rohezal wyciągnął tłumaczenie i po długim namyśle czarodzieje podali nam plan. Otóż, nawet korzystając z mocy laski nie będą dość silni by zniszczyć zaklęcie chroniące gniazdo królowej. Jedynym wyjściem jest zmniejszenie grupki śmiałków, którzy zgodzą się nadzy i bezbronni, gdyż zaklęcie działa tylko na żywe istoty, wejść do mrowiska i pokonać królową. W tym momencie zapadła głucha cisza, a my poczuliśmy jak przygniatają nas spojrzenia wszystkich zgromadzonych.

No, jok nikt inny nie chce, to my pójdziem same – butnie powiedział Gorm.

Cieszymy się, że się zgadzacie! Chodźmy, musimy zacząć jak najszybciej, bo królowa z każdą godziną rośnie w siłę. Zostaliśmy zaprowadzeni do komnaty, gdzie znajdowało się gniazdo królowej. Magowie stanęli w kręgu, zaczęli nucić i...

Królowa

Zmniejszeni i bezbronni znaleźliśmy się w mrowisku. Na szczęście w najbliższej komorze znaleźliśmy resztki owadzich pancerzy i kilka żądeł, które posłużyły nam za prowizoryczną broń. Tak wyekwipowani rozpoczęliśmy badanie gniazda. Napotkaliśmy w nim kilka insektów, ale nie były one poważnymi przeciwnikami. W trakcie poszukiwań znaleźliśmy kilka gałęzi, pajęczą nić, kamienie, dziwne grzyby, trujące kolce oraz jajo robaka! Z nici i gałęzi zrobiliśmy procę, uzupełniliśmy zapas kamieni i tak przygotowani zeszliśmy na niższy poziom. Już na początku natknęliśmy się na ogień i rozpadliny blokujące nam drogę, ale okazały się one iluzjami. Po ich przekroczeniu, unikając walki, kiedy tylko było to możliwe, kontynuowaliśmy poszukiwania komnaty królowej. W trakcie badania mrowiska znaleźliśmy dziwną, słodką maź, którą żywiły się robaki, kawałki trzciny i kleszcze jakiegoś chrząszcza. Calissa przebiła żądłem każdą trzcinkę i otrzymaliśmy w ten sposób dmuchawki, które doskonale nadawały się do miotania trujących kolców. W jednej z komnat otoczyły nas iluzje, ale ogłupieni nimi nie mogliśmy przeszukać tej komnaty. Podczas kolejnej próby usłyszeliśmy głos Rohezala: „postępujcie jakbyście nigdy nie postąpili." Dzięki tej wskazówce udało nam się rozproszyć iluzję i mogliśmy iść dalej. Wkrótce natknęliśmy się na ścianę blokującą dalszą drogę. Staliśmy tak bezczynnie, gdy nagle Mirena wzięła kleszcze i przedziurkowała nimi dmuchawkę. Na otrzymanym w ten sposób flecie odegrała słyszaną co pewien czas melodię i ściana odsunęła się. Dalej czekał na nas labirynt, którego przejście zajęło nam mnóstwo czasu, ale w końcu znaleźliśmy się w komnacie królowej. Po jej pokonaniu już chciałem użyć amuletu, gdy nagle Iris wyrwała mi go z ręki. Rzeczywiście, po głębokim skupieniu wyczułem, że magia chroniąca mrowisko nie zniknęła, a więc nie była to królowa. Mirena ponownie zagrała na flecie i odsłoniło się przejście prowadzące do komnat prawdziwej królowej. Po chwili stanęliśmy na progu sali, której ściany wysadzane były kryształami. „To pułapka, musimy iść pojedynczo" szepnęła Iris i samotnie ruszyła do przodu. Kiedy była na środku komnaty, nagle z kryształów wyszła jej dokładna kopia i zaatakowała naszą towarzyszkę. Iris jednak była przygotowana i udało jej się zwyciężyć. Teraz, gdy zaklęcie przestało działać, dołączyliśmy do niej i razem weszliśmy do komnaty królowej. Była ona wielkości domu, a w dodatku nie imały się jej żadne czary, więc musieliśmy ją pokonać w walce wręcz. W porównaniu z nią, demon w kopalni był niewinnym urwisem. Kiedy ją pokonaliśmy użyłem amuletu i wróciliśmy do normalnych rozmiarów. Usłyszeliśmy brawa, gratulacje, gdy nagle wszystko ucichło. Odwróciliśmy się i zobaczyliśmy samego Rohala Mądrego, który pogratulował nam męstwa. Bez koordynacji królowej, część armii orków zaczęła walczyć między sobą i sojusz ludzi, elfów oraz krasnoludów był w stanie pokonać pozostałe. Rohal Mądry ostrzegł nas jednak, że żadna z ofiar nie będzie pamiętać, że była zniewolona i że nikt nie uwierzy w naszą historię. Musimy więc potajemnie opuścić miasto, gdyż jesteśmy poszukiwani za morderstwo, a sędzia nie uniewinni nas. Jednak po tym, co przeszliśmy było to dziecinnie łatwe. I to już koniec naszej historii.

FAQ

Ale ma fantazję, najlepszy bajarz jakiego w życiu słuchałem...
No, co wy, to prawda!
Masz tu na następne piwo, może opowiesz nam coś jutro.

TOMB RAIDER

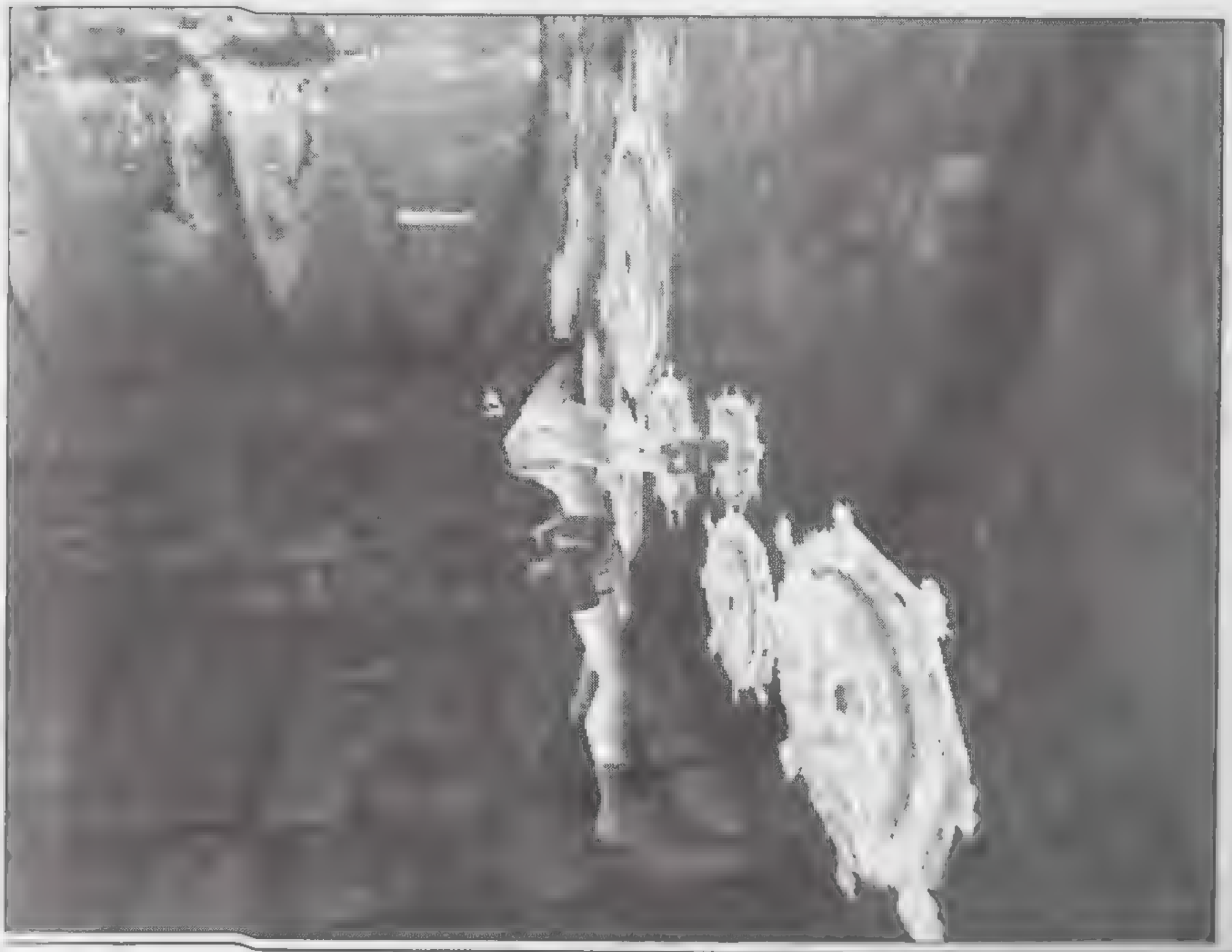
Dominik Kruk

Producent: CORE DESIGN
Wydawca: EIDOS
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95

Opis: SS'42
Demo: SS CD'41
Wymagania: P90, 8 MB RAM

Kiedy prasa rozpisywała się jeszcze o odkryciu przeze mnie Yeti w Himalajach, ja rozglądałam się już za nowym zajęciem w Indiach. Zatrzymałam się tam w hotelu Imperial. Pewnego wieczoru w holu zjawił się człowiek, który usilnie próbował zwrócić na siebie moją uwagę. Jak się okazało, był posłańcem od Natly, właścicielki Natla Technologies i miał dla mnie nader ciekawą propozycję. Miałam odnaleźć starożytny przedmiot o mistycznej mocy, spoczywający w niezbadanym dotąd grobowcu Qualopeca. Czegóż można chcieć więcej? Wyruszyłam tak szybko, jak tylko mogłam.

Wraz z wynajętym przewodnikiem odnalazłam wejście do grobowca według wskazówek Natly. Wrota otworzyły się po uruchomieniu mechanizmu. W tym miejscu skończyła się rola miejscowego przewodnika... wraz z jego życiem. Nie powinien stać u wylotu wrót, kiedy je otwierałam. Jak tylko pozbyłam się natrętnych stworzeń, które wyskoczyły zza drzwi, weszłam do środka. Wrota zamknęły się za mną z głuchym łomotem i wiedziałam, że nie mam czasu do stracenia.



Jaskinie

Przedmiotów – 7
Sekretów – 3
Przeciwników – 14

Ruszyłam po tropach wilków, a droga nie była pozbawiona przeszkód. Pierwszą były zdradzieckie strzałki wylatujące ze ścian. Mimo że ślady skręciły w lewo i prowadziły na wyższą platformę, zostawiłam je i dalej skierowałam swoje kroki prosto. Po pochyłej skale dostałam się do małego pomieszczenia (Secret #1) z apteczką. Wróciłam na trop. Po ubiciu nietoperzy skręciłam w lewą odnogę jaskini, gdzie z prawej strony na górze znalazłam kolejną apteczkę (Secret #2). Główna droga doprowadziła mnie do drzwi, które otwierała dźwignia znajdująca się tuż obok. Przy pierwszym moście pozbyłam się wilków. Po przejściu drugiego mostu znalazłam się w sali z rowem na środku. Ryki z dołu zdradzały, że czai się tam niedźwiedź. Przeskoczyłam nad nim, nie wchodząc mu w drogę. W następnej sali znowu natknęłam się na wilki. Po uporaniu się z nimi zainteresowałam się ukrytymi w zieleni drzwiami. Za nimi znalazłam dużą apteczkę (Secret #3). Teraz przesunęłam znajdującą się w głównej sali dźwignię i szybko dopadłam drzwi, które miały tę denerwującą właściwość, że same szybko się zamykały. Na schodach znowu dały znać o sobie strzałki. Po zastrzeleniu wilka skoczyłam na dół. Znalazłam się w dużej sali z zamkniętymi drzwiami. W jej drugim końcu znajdowała się dźwignia, dzięki której poradziłam sobie z tym problemem. Droga stała otworem.

Miasto Vilcabamba

Przedmiotów – 11
Sekretów – 3
Przeciwników – 29

Od razu zaatakowały mnie wilki. Pozbyłam się ich szybko, ale nie bez problemu. Jeszcze trudniej przebiegała walka z niedźwiedziem, którego tym razem nie dało się ominąć. W sali z basenem na środku znalazłam dźwignię, która otwierała pobliskie drzwi. Weszłam po schodach i po wykonaniu skoku znalazłam się w pomieszczeniu bez wyjścia. W ścianie znajdował się jednak kamień, który bez większego trudu udało mi się przesunąć. Z odsłoniętego pomieszczenia zabrałam złotą statuetkę i klucz. Górą wydostałam się do znanych już mi korytarzy. Basen na środku sali przyciągał cały czas moją uwagę, więc postanowiłam trochę popływać. Po dopłynięciu do rozwidlenia w kształcie litery T najpierw skręciłam w prawo. W sali, w której się znalazłam, były dwie dźwignie. Pierwsza, zaraz na lewo, otwierała ukryte pomieszczenie (Secret #1), a dzięki drugiej podniosła się klapa (Secret #2) nad dźwignią, akurat wtedy, gdy zabrakło mi powietrza. Wróciłam do głównej sali. Stamtąd niedaleko było do miejsca, gdzie zrobiłam użytek ze znalezionego klucza. Za otworzonymi drzwiami czaiły się wilki pilnujące budowli, częściowo osadzonej w skale.

Z trzech korytarzy tylko jeden był dostępny, więc tam skierowałam swoje kroki. Na górę dostałam się przeskakując z platformy na platformę, nie obawiając się upadku, bowiem skończyć się on mógł najwyżej zamoczeniem. Na samej górze znajdowała się dźwignia otwierająca prawy korytarz. Zsunęłam się na dach budynku, skracając sobie w ten sposób drogę powrotną i powiększając swój niewielki ekwipunek o naboje do strzelby, której, nawiasem mówiąc, jeszcze nie miałam. Tym razem musiałam uważać na płyty, które – jeśli po nich przejść – spadały. Znowu czekało mnie trochę skakania. Na górze znalazłam kolejną dźwignię, która otworzyła środkowe drzwi. Środkowy korytarz różnił się zasadniczo od dwóch poprzednich. Tu były wahadła, które robiły to, co do nich należy, czyli wahały się i cięły bardzo zdecydowanie. Dźwignia na końcu korytarza otwierała zapadnię, dokładnie pode mną, z której mimowolnie skorzystałam. Znalazłam się w wodzie. Skręciłam w podwodny korytarz w prawo. Później po schodach dostałam się na górę. Znalazłam dźwignię i kolejne drzwi stanęły otworem. Niedźwiedzia bezpieczniej było zastrzelić z góry. Zrobiłam dobry użytek ze statuetki, a następnie weszłam na górę po schodach znajdujących się po lewej od zamka. Zaraz po prawej znalazłam pomieszczenie z magazynkami do UZI (Secret #3). Nic mnie już tu nie zatrzymywało. Przejściem, które otwarła statuetka, udałam się do Zaginionej Doliny.

Zaginiona Dolina

Przedmiotów – 16
Sekretów – 5
Przeciwników – 12

Najpierw skręciłam na południe (w lewo), co później sama uznałam za stratę czasu. Jedyny pożytek z obrania tego kierunku był taki, że znalazłam urządzenie, w którym brakowało trzech trybików. Udałam się więc na ich poszukiwanie, przechodząc koło wielkiego wodospadu. Na brzegu czekało na mnie stado wilków. Zostawiłam ich trupy za sobą i udałam się w głąb jaskiń. Aby dostać się do zapomnianej przez czas i ludzi Zaginionej Doliny, musiałam trochę się powspinać. W wąskim przejściu prowadzącym do doliny leżał szkielet, którego pozbawiłam apteczki. Chyba jednak niektórzy ludzie pamiętali o dolinie...

Zaskoczył mnie widok żywego dinozaura i mogłam przypłacić to życiem. Dolina była duża, mroczna i przerażająca. Kiedy usłyszałam dudnienie i cała ziemia zaczęła się trząść, wiedziałam, że nie wróży to niczego dobrego. I miałam rację. Olbrzymi Tyranozaur zachwycał swym widokiem. Mój widok też najwyraźniej go cieszył. Jedyną szansą na przeżycie było dla mnie schronienie się w jakiejś dziurze, do której nie zmieściłoby się to bydlę. I owszem, pod zwalonym mostem była mała jaskinia, dobra na schowek. Teraz starą, sprawdzoną metodą ataku i ucieczki udało mi się zatriumfować – wielkie cielsko legło na ziemi. Więcej nie wpadłam już na przedstawiciela jego gatunku. Tak oto wyginęły dinozaury...

Nadal potrzebowałam trybików. Pierwszy znalazłam pod wodą, w budowli na końcu doliny. Z lewej strony, patrząc od strony budowli, znalazłam na ścianie doliny miejsce, na które udało mi się wspiąć. W ten sposób, wykonując jeszcze kilka skoków, dostałam się na dach budowli, gdzie czekały na mnie duża apteczka, magazynki do Magnum, Uzi oraz naboje do strzelby (Secret #1). Kolejny trybik znalazłam po drugiej stronie zniszczonego mostu. Trzeci natomiast schowany był w jednej z bocznych jaskiń doliny. Mogłam dostać się do niej, płynąc pod małym wodospadem lub z drugiej strony – przez naturalne wejście w skale. Trybik leżał pod samym stropem jaskini. Udało mi się również dostać ponad wodospad (Secret #2), gdzie leżały naboje do strzelby i magazynek do Magnum. Na prawo od wodospadu znalazłam jeszcze naboje do strzelby (Secret #3). Tak uzbrojona wróciłam do zepsutej maszynerii i włożyłam trybiki na swoje miejsca. Teraz wystarczyło przesunąć dźwignię i woda zmieniła kierunek spływu, odsłaniając przejście pod wodospadem. Zanim się tam udałam, zeskoczyłam do wody i skręciłam w prawo, do wodospadu, gdzie znalazłam apteczkę (Secret #4). Na lewo od tamy leżał szkielet, któremu zabrałam strzelbę. Zanurkowałam w bardzo długim podwodnym tunelu, na końcu którego znalazłam naboje do nowo nabytej strzelby (Secret #5). Nie pozostało mi już nic innego, jak udać się do przejścia za wodospadem.

Grobowiec Qualopeca

Przedmiotów – 7
Sekretów – 3
Przeciwników – 7

Miejsce ostatniego spoczynku jednego z trzech władców Atlantydy, Qualopeca, wyglądało całkiem imponująco. Rozejrzałam się za dźwignią, którą znalazłam po prawej stronie od wejścia. Zaraz po jej użyciu zaatakowały mnie Deinonychy. Zdradziło je głośne tupanie, nie po raz ostatni zresztą. Z trzech korytarzy, na które natrafiłam, wybrałam lewy. Nie ruszałam znajdującej się tam dźwigni. Zaskoczyłam na dół, gdzie skacząc dostałam się do kolejnej dźwigni, którą dla odmiany przesunęłam. Wróciłam do poprzedniej i dopiero teraz ją przestawiłam, co z kolei przesunęło blok w sali obok. Korzystając z niego dostałam się do pomieszczenia po drugiej stronie sali. Przesunięta tam dźwignia otworzyła pierwsze z trzech drzwi prowadzących do grobowca. Wró-

ciłam do rozstajów korytarzy. Tym razem wybrałam środkowy. Była tam dźwignia, ale podłoga zapadła się pode mną szybciej niż zdążyłam do niej dopaść.

Od razu zainteresowały się mną wilki, zresztą ja nimi również. Z sali wydostałam się, wyciągając ze ściany kamień. Znajdowała się za nim interesująca mnie dźwignia – teraz przejście blokowały już tylko jedne drzwi. Do zbadania został również tylko jeden korytarz – prawy. Wysunęłam w nim kamień ze ściany, podobnie postąpiłam z drugim kamieniem. Starożytni umieścili tu sprytną pułapkę – kolce. Nie muszę mówić, co zrobiłam ze znalezioną dźwignią. Przejście było wolne, chociaż w drodze do niego spotkałam szalejącego dinozaura.

Za nowo otwartym przejściem, ze ścian zaczęły lecieć strzały. Zaraz na pierwszym schodku wspięłam się do góry z lewej strony, gdzie znalazłam pomieszczenie (Secret #1) z nabojami do strzelby. Niełatwo było się do nich dobrać, bo podłoga w tej sali rozsypywała się i można było spaść prosto w objęcia kolców. Gdy szłam w stronę nabojów, część podłogi spadła, dzięki czemu zauważyłam poniżej magazynki do Magnum. Uważnie zeszłam w dół i w miejscu, w którym nie było kolców (pod wysepką), znalazłam magazynki (Secret #2).

Dalej spokojnie poszłam do wyjścia. Skręciłam w lewo i znalazłam się w miejscu ostatniego spoczynku władcy Atlantydy. Jedna z mumii stojących przy tronie władcy wyglądała podejrzanie. Posłałam ją więc w zaświaty. Na samym środku sali, na podwyższeniu stała część starożytnego artefaktu zwanego Scion – cel mojej podróży. Zabrałam go, zastanawiając się, czy aby władca nie wstanie z tronu, by ukarać śmiałka. Nic takiego się jednak nie stało. Nie będę ukrywać, że się trochę zawiodłam.

Teraz należało się wydostać. Jedyną drogą, jaką znałam, była ta, którą tu przyszłam. Przy wodospadzie spotkałam znajomego z hotelu, z którym po przyjacielskiej wymianie strzałów zamieniłam kilka zdań. Przy okazji znalazłam pod wodą mały tunel, na końcu którego leżała apteczka i magazynek do Magnum (Secret #3). Chcąc nie chcąc, musiałam w końcu zająć się Larsonem. Wreszcie spełniły się jego marzenia i zwróciłam na niego moją uwagę. Jak zwykle, mówił od rzeczy, lecz jedno mnie zainteresowało. Dowiedziałam się, że istnieją inne części artefaktu oraz że Natla nie powiedziała mi wszystkiego. Zapytałam go grzecznie, gdzie znajdę brakujące elementy artefaktu. Jak się okazało, za wiele się po nim spodziewałam. Wyglądało na to, że Natla może znać odpowiedź na to pytanie.

Dostałam się do budynku Natla Technologies już po zamknięciu biur. Znalazłam tam to, czego się spodziewałam: informacje o przeszłości artefaktu podzielonego pomiędzy trzech legendarnych władców Atlantydy. Człowiek, do którego notatki te należały, pisał, że znajduje się obecnie w St. Francis' Folly, miejscu, w którym pochowany został drugi z władców – Tihocan. W grobowcu miała znajdować się druga część artefaktu, ta należąca niegdyś do Tihocana.

Udałam się w to miejsce. Przed wejściem do grobowca znajdowało się jeszcze ciepłe ognisko. Spotkanie z tym facetem było nieuniknione.

FAQ

St. Francis' folly

Przedmiotów – 18
Sekretów – 4
Przeciwników – 21

Przy wejściu przywitały mnie dwa futrzaki. W dużej sali, manipulując kamieniem na szynach, otworzyłam drzwi na dole. W środku zaatakowały mnie trochę zdenerwowane goryle. Lekkomyślnie przesunęłam dźwignię i drzwi zatrzasnęły się za mną. Na szczęście na górze była dźwignia, która na powrót je otwierała. Na zewnątrz doszło do spotkania, którego się spodziewałam – gość, którego zapiski czytałam w budynku Natla Technologies, już się tu kręcił. Zdecydowanie nie lubił konkurencji. Starał się mnie pozbyć, lecz to on zmuszony był zejść mi drogi. Jak tylko zniknął, przesunęłam kamień i drzwi na górze otworzyły się. Najpierw jednak zainteresowało mnie wejście po lewej stronie, na górze. Musiałam włożyć dużo wysiłku, aby dostać się aż pod strop, ale trud wynagrodziła mi duża apteczka i naboje do strzelby (Secret #1). Cały trik polegał na ześlizgiwaniu

się z pochyłych powierzchni i skakaniu w odpowiedniej chwili, tak by odbić się we właściwym miejscu. Wróciłam do głównej sali i tam, korzystając z kamienia i skacząc po kolumnach, dostałam się do drzwi na górze. Za nimi czekał mnie zjazd z góry prosto do wody z krokodylem. Miałam jednak lepszy pomysł. Ześlizgnęłam się tyłem i złapałam krawędzi na końcu. Niżej była półka, na którą zeskoczyłam i dalej się obsuwałam, ale przy samym końcu skoczyłam tyłem, lądując w pomieszczeniu ponad wodą (Secret #2) z apteczką i nabojami do strzelby. Wróciłam i zeskoczyłam do wody. Wynurzyłam się w małej komnacie z nabojami do strzelby (Secret #3), a następnie podpłynęłam do pomieszczenia obok. Tam przesunęłam dźwignię, co dało efekt identyczny z tym, jaki osiąga się wyciągając korek z wanny. Zeszłam do suchego już korytarza, pozbyłam się pełzającego tam gada i na końcu skręciłam w prawo. Zatrzymałam się nad skrajem przepaści – było naprawdę wysoko. Z lewej strony widziałam drzwi z napisem „Neptune". Jak się okazało, było tam więcej, rozmieszczonych na różnych kondygnacjach, drzwi z napisami. Dźwignia otwierająca drzwi z napisem „Thor" znajdowała się najbliżej. Skoczyłam na szary kwadrat na prawo od niej, co otworzyło sekretne drzwi na samym dole (Secret #4), niestety tylko na chwilę. Musiałam naprawdę szybko schodzić, by zdążyć zanim się zamkną. Po tym rajdzie wróciłam do Thora. Był to rzymski bóg piorunów władający młotem. I owszem, zaraz przy wejściu do miejsca mu poświęconego zawieszona była kula, która – jeśli podejść bliżej – miotała piorunami. Na szczęście robiła to niezbyt celnie, a ja miałam gumowe podeszwy. Trzymałam się blisko ściany i udało mi się bezpiecznie przejść. Tu czekał młot wyżej wymienionego boga. Na posadzce zaznaczone było miejsce, w które uderza. Z dreszczykiem emocji stanęłam tam i młot, skrzypiąc, obniżył się. Odskoczyłam w ostatniej chwili. Rozległo się uderzenie młota, które wstrząsnęło całym pomieszczeniem. Oderwały się i spadły części sklepienia. Wykorzystałam je, aby dostać się na górę, gdzie znalazłam pierwszy klucz – Thora. Kolejne drzwi, do których się dostałam, były opatrzone napisem „Damocles". Miecze wiszące pod sufitem wyglądały groźnie, lecz szybko przekonałam się, że nie wykazują tendencji spadkowych. Z sąsiedniego pomieszczenia zabrałam drugi już klucz. W drodze powrotnej, tak jak się spodziewałam, miecze spadały w najmniej odpowiednich miejscach, głównie przede mną. Kiedy wróciłam do przepastnej sali, z dołu zaczął mnie ostrzeliwać facet, którego spotkałam wcześniej przy wejściu. Nie pozostałam mu dłużna i w końcu to on zrezygnował.

Na samym dole znajdowała się dźwignia otwierająca drzwi z napisem „Atlas". Udałam się tam. Przed toczącym się kamieniem ukryłam się na dole – przeleciał nade mną. Klucz Atlasa był na górze. Teraz czekała mnie wspinaczka do „Neptune". Wskoczyłam do basenu i na dole przesunęłam dźwignię. Wynurzyłam się dla nabrania powietrza i po kolejnym nurkowaniu czwarty klucz należał do mnie. Na dole otworzyłam cztery zamki i weszłam do Colosseum.

Colosseum

Przedmiotów – 14
Sekretów – 3
Przeciwników – 25

Podwodnym przejściem dostałam się przed Colosseum. Wejście przewidziane przez architektów było zablokowane, więc musiałam znaleźć jakieś mniej standardowe rozwiązanie. Udało mi się wskoczyć z lewej strony na najwyższą kondygnację budowli i obeszłam budynek dookoła. Dotarłam w ten sposób do korytarza w skale. Zanim z niego skorzystałam, zainteresowało mnie przejście koło wody, gdzie znalazłam naboje do strzelby (Secret #1). Wróciłam do przejścia w skale. Znajdował się tam dół z dwoma krokodylami, ale udało mi się przejść bezpiecznie. Przy okazji w połowie drogi podciągnęłam się do góry do miejsca, gdzie leżało więcej nabojów do strzelby (Secret #2). Idąc dalej korytarzem dostałam się do wnętrza Colosseum. Spotkałam tam starego znajomego, który postrzelał trochę i swoim zwyczajem zniknął. Na arenie rozprawiłam się ze zwierzętami. Ostrożnie zeskoczyłam do wilczego dołu z kolcami i odnalazłam korytarz. Wyszłam nim na zewnątrz i przeskoczyłam na drugą stronę areny. Stamtąd udało mi się doskoczyć do loży honorowej. Zabiłam znajdujące się w niej

goryle, odsunęłam kamień i uruchomiłam dźwignię. Wróciłam na arenę, i omijając wilczy dół doszłam do prawego (patrząc od strony wejścia) narożnika widowni, gdzie otworzyły się drzwi. Ominęłam spadający kamień i przesunęłam dźwignię. Powtórzyłam cały manewr w kolejnym, tym razem lewym, narożniku. Zainteresowały mnie jednak drzwi, które otwierały się, kiedy stawałam obok lewego filaru. Zamykały się jednak, gdy tylko odchodziłam od filaru. Najpierw skoczyłam z rozbiegu lądując na prawej części najniższego bloku, następnie szybko skoczyłam w prawo, do tyłu, w lewo i do przodu. W ten sposób znalazłam się akurat na wprost drzwi (Secret #3). A było warto – pistolety Magnum, magazynek do UZI oraz dwie duże apteczki tylko czekały by je podnieść. W drodze do kolejnych drzwi wpadłam na mojego znajomego – jaki ten świat mały. Podwodnym korytarzem dostałam się do pomieszczenia, gdzie przesunęłam kamień – najpierw prosto, potem w bok. Leżał za nim klucz. Powtórzyłam drogę do loży i użyłam klucza. Zanurkowałam. Po drodze przesunęłam dźwignię.

Pałac Midasa

Przedmiotów – 21,
Sekretów – 3,
Przeciwników – 42

Wypłynęłam w basenie w pałacu króla Midasa. Zdecydowałam się pójść na wprost i doszłam do starożytnej budowli. Wystarczyło że zbliżyłam się do drzwi, a otworzyły się same. Na końcu korytarza znajdowała się dźwignia, która otwierała bramę do ogrodu w lewym korytarzu. Wróciłam do sali z basenem. Tym razem wybrałam prawy korytarz, zamieszkały przez aligatora i ruszyłam schodami w górę. Doszłam do pomieszczenia z zamkniętymi drzwiami. Na każdym z nich znajdowały się monogramy, które zapamiętałam. Skacząc po słupach dostałam się na podwyższenie. Było tam pięć dźwigni. Teraz wykorzystałam zapamiętane rysunki zakładając, że Y oznacza dźwignię opuszczoną, a X podniesioną. Na początku otworzyłam drzwi drugie z prawej (YXXXX). Znajdowały się tam otoczone wodą słupy, na których płonął ogień. Przedostałam się bez zatrzymywania na drugą stronę i odnalazłam pierwszą sztabkę granitu. Następnie ustawiłam dźwignie inaczej (XXYXY) i otworzyłam pierwsze drzwi z lewej. Odsunęłam kamień i uruchomiłam dźwignię. Skacząc dostałam się do drugiej sztabki. Teraz przyszła kolej na drzwi pierwsze z prawej (XXYYX). Przeszłam przez komnatę i podążyłam w dół. Wysunęłam kamień ze ściany i dzięki temu zatrzęsło się całe pomieszczenie. Teraz udałam się po schodach na górę. Okazało się, że wyciągając kamień ułatwiłam zawalenie się filaru. Przeskoczyłam na drugi koniec sali i weszłam do dużej groty. Skoczyłam na budynek z wodą. Coś mi mignęło w locie, tak więc sprawdziłam co to było. Okazało się, że pod spodem leżały magazynki do UZI i strzelby oraz apteczka (Secret #2). Na razie nie chciałam jednak schodzić niżej. Udałam się w prawo. Podwodnym korytarzem dotarłam do niewielkiej jaskini. Tam odbijając się od pochyłych powierzchni pod ścianą dostałam się do apteczki i magazynków do Magnum (Secret #1). Wyszłam stamtąd w ten sam sposób jak się dostałam i rozejrzałam się po okolicy. Było naprawdę wysoko. Zeszłam kondygnację niżej (przy okazji zabierając magazynki i apteczkę), wzięłam rozbieg i skoczyłam, łapiąc się pęknięcia w przeciwległej ścianie (musiałam jakoś minąć ten kamień!). Przeszłam po niej maksymalnie w lewo. Po drugim skoku znalazłam się po przeciwnej stronie kamienia, gdzie jak sądziłam, znajdował się korytarz. Idąc dalej dotarłam do dachu budynku, w którym już byłam, by otworzyć drzwi do ogrodu. Leżała tam trzecia sztabka. W ogrodzie rozprawiłam się gorylami i znalazłam z lewej strony ukrytą za drzewami dźwignię. Otworzyła ona bramę (SECRET #3), za którą łomotały żelazne szczęki. Tylko one stanęły mi na drodze do zdobycia pistoletów MAGNUM, nabojów do strzelby oraz apteczki. Wróciłam do ogrodu, gdzie wskoczyłam na dach altanki i korytarzem dotarłam do pomieszczenia, gdzie dawniej mógł się znajdować posąg króla, ale teraz zostało z niego niewiele. Na ziemi leżała ręka posągu. Któż nie pamięta legendy o królu Midasie, który ukarany przez bogów zamieniał w złoto wszystko do czego się dotykał. Zawsze byłam ciekawa, ile jest w tym prawdy, a teraz miałam okazję to sprawdzić. Przytknęłam sztabkę do leżącej dłoni i ku mojemu zaskoczeniu, sztabka

rzeczywiście zamieniła się w złoto. Powtórzyłam tę czynność z pozostałymi sztabkami. Przyszła pora na otworzenie czwartych drzwi (YXXXY) w sali z pięcioma dźwigniami. Włożyłam we właściwe miejsca trzy złote sztabki. Otworzyły się drzwi prowadzące do Kanałów.

Kanały

Przedmiotów – 27,
Sekretów – 3,
Przeciwników – 27

Nigdy nie bałam się szczurów nawet tych, które wielkością dorównywały dobrze wyrośniętemu psu. Podsunęłam kamień pod dźwignię i dzięki temu uruchomiłam zapadnię w podłodze. Wydostałam się na coś w rodzaju mostu w dużej sali z basenem. W „brodziku" znajdował się podwodny tunel, w którym leżał magazynek do Magnum (Secret #1). Udało mi się dostać na górną platformę, gdzie leżał klucz pasujący do pierwszych z lewej drzwi. Kiedy skakałam z platformy na platformę zjawił się na dole człowiek, który ciągle uprzykrzał mi życie. Nawiasem mówiąc było to już nudne. Udało mi się dostać do pistoletów Magnum, które leżały na jednej z półek na przeciwko. Musiałam teraz powtórzyć całe skakanie. Tym razem złapałam się ściany i po krawędzi dotarłam w prawo. Zeszłam po spirali, a potem znowu wspięłam się w górę. Przesunęłam dźwignię i uważając na kolce przeszłam do kolejnego pomieszczenia. Nie wchodziłam od razu do wody lecz wspięłam się do góry, gdzie przesunęłam dźwignię, otwierając drzwi na dole. Wzięłam klucz, a potem wpław dostałam się do głównej sali. Klucz otworzył pierwsze drzwi. Przy okazji przesunęłam lewy kamień z rysunkiem. W odkrytym tym sposobem pomieszczeniu (Secret #2) znalazłam dwa magazynki do Magnum oraz dużą apteczkę. Teraz wybrałam lewy górny korytarz. Czekał tam już na mnie ten śmieszny człowieczek, który zawsze strzela, a później znika. Nie zawiódł mnie i tym razem. Z prawej strony na górze znalazłam przejście (Secret #3), a za nim naboje do strzelby. Wróciłam do sali, przesunęłam dźwignię i zalałam kanały wodą. Dopłynęłam do kolejnej sali i znalazłam następny klucz. Wróciłam do zalanej obecnie sali głównej. Otworzyłam drzwi kluczem i stałam się właścicielką złotego klucza. Teraz jeszcze raz powtórzyłam moją wędrówkę w pomieszczeniu, w którym znalazłam pistolety Magnum. Zjechałam po spirali i jeszcze raz uważając na kolce dopłynęłam do pomieszczenia z dźwignią. Teraz było w nim pełno wody i bez problemu sięgnęłam do dźwigni. W ten sposób zdobyłam kolejny srebrny klucz. Teraz prosto udałam się na taras. Drugi srebrny klucz otworzył drogę. Zamek do ostatnich drzwi znajdował się nad nimi. W sali znajdowała się kolejna dźwignia, z której jednak nie korzystałam. Zamiast tego przesunęłam kamień i ... skoczyłam.

Grobowiec Tihocan'a

Przedmiotów – 26,
Sekretów – 2,
Przeciwników – 16

Koło pierwszej dźwigni przepłynęłam obojętnie. Dopiero dzięki drugiej dźwigni obniżyłam poziom wody i mogłam się z niej wydostać. Teraz mogłam przesunąć pierwszą dźwignię. Przez otworzone drzwi dostałam się do komnaty z krokodylem, gdzie wspięłam się na samą górę. Dźwignia spowodowała zalanie dna pomieszczenia. Wybrałam korytarz poniżej, ale znajdujący się tuż nad powierzchnią wody. Nie obeszło się jednak bez nurkowania. Dopłynęłam do dźwigni i popłynęłam wzdłuż korytarza. Po wyjściu z wody przestawiłam kamień i przeszłam po nim dalej. Wpadłam tu na jakiegoś brodatego poszukiwacza przygód. Szybko się go pozbyłam i uważając na szalejące szczęki zeszłam schodami na dół. W pomieszczeniu na końcu korytarza znalazłam amunicję do strzelby i magnum. Przespacerowałam się po trzech wyróżniających się

płytach w podłodze i dzięki temu otworzyłam ukryte drzwi (Secret #1), za którymi znalazłam dużą apteczkę i naboje do strzelby. Wróciłam na górę i przeszłam na drugą stronę pomieszczenia. Omijając wahadło przeskoczyłam do kolejnego przejścia. Przesunęłam się po gzymsie w prawo i odnalazłam kolejną dźwignię. Pomieszczenie na dole wypełniło się wodą, a więc postanowiłam popływać. Przesunęłam dźwignię, a następnie wskoczyłam na górę. Za drzwiami znalazłam apteczkę i złoty klucz. Złoty zamek znalazłam wcześniej. Przedostałam się na drugą stronę komnaty po wystających z wody blokach. W kolejnym pomieszczeniu poprzesuwałam kamień na kwadraty z napisami. W ten sposób zdobyłam dwa klucze, które otworzyły kolejne drzwi. Zamiast ześlizgnąć się po pochylni skoczyłam na pochyłą skałę z prawej strony i po serii skoków wylądowałam na dole (z lewej strony). Wykonałam następnie szybką serię skoków po spadających kaflach podłogi i dostałam się do magazynków UZI oraz Magnum (Secret #2). Wróciłam do zjeżdżalni i zsunęłam się do wody, z której wydostałam się przy pierwszej sposobności. Idąc korytarzem dotarłam do kolejnej dźwigni. Skoczyłam do wody i wynurzyłam się dopiero koło budowli z dwoma posągami. Chociaż drzwi prowadzące do jej wnętrza były zamknięte, to problem rozwiązało kolejne nurkowanie z prawej strony budynku. Próbowałam wejść głównym wejściem i napotkałam opór posągu, który ożył w tajemniczy sposób. Nawet nie próbowałam się bronić i uciekając do wnętrza budynku modliłam się w duchu, aby to monstrum się tam nie dostało. We wnętrzu czekała mnie jednak niespodzianka. Nie byłam pierwszą osobą, która tu dotarła. To był mój stary znajomy! Zaskoczył mnie tym bardziej, że przemówił! Rozmowa się jednak nie kleiła i w końcu argumentacja sprowadziła się do szybkiego naciskania spustu. Odebrałam mu drugą część artefaktu. Na górze znajdował się zamek do drzwi na dole. W otworzonej w ten sposób komnacie przyjrzałam się freskowi przedstawiającemu historię Atlantydy i jednego z jej legendarnych władców – Tihocan'a.

Złączyłam dwie części artefaktu. To dziwne, ale miałam wizję... Poznałam historię Sciona, zobaczyłam zagładę Atlantydy oraz śmierć jej władców. Przed kataklizmem, który spowodował upadek meteorytu, artefakt został podzielony na trzy części, a każda umieszczona w innym miejscu. Nie wiedziałam tylko dlaczego. Poznałam jednak miejsce, w którym złożona została trzecia część Sciona.

Miasto Khamoon'a

FAQ

Przedmiotów – 24,
Sekretów – 3,
Przeciwników – 14

Odpowiednio przesunęłam kamienie i dzięki temu przedostałam się na drugą stronę dołu. Idąc dalej trafiłam na posąg małego sfinksa i od razu zapragnęłam się na niego wdrapać. To był dobry pomysł, bo na jego głowie ukryty był klucz. Pasował do drzwi pod sfinksem, które odkryłam po odsunięciu kamienia. Droga zaprowadziła mnie prosto do dużej groty. W jej prawym rogu znalazłam magazynki do Magnum oraz dużą apteczkę (Secret #1). Wskoczyłam do wody na środku sali, przesunęłam dźwignię i wypłynęłam w basenie z aligatorem. Podsunęłam sobie kamień pod platformę, weszłam na górę i przesunęłam dźwignię. Ten sam kamień przetaszczyłam na drugą stronę pomieszczenia. Skoczyłam z niego na drugą platformę. Przesunęłam kamień i skoczyłam na złotą platformę, która wysunęła się przed chwilą. Dzięki temu uruchomiłam zapadnię w suficie. Na górze znalazłam dźwignię, która otworzyła inną zapadnię, tym razem na dole. Opuściłam się z półki przy srebrnym gongu, a po drodze zabrałam jeszcze magazynek do UZI (Secret #2). Z dwóch korytarzy wybrałam ten na końcu, przesunęłam kolejną dźwignię i uruchomiłam kolejną zapadnię. Uporałam się z panterami na dole i weszłam na most, bowiem zainteresowały mnie naboje do strzelby w jednym rogu sali (Secret #3). Następnie wybrałam się na przechadzkę. Mój spokój usiłowała zakłócić natrętna mumia. Znalazłam klucz, a następnie dźwignię. Piasek przesypał się i odsłonił przejście.

Obelisk Khamoon'a

Przedmiotów – 24,
Sekretów – 3,
Przeciwników – 14

Korytarz zaprowadził mnie od sali z czterema blokami, które udało mi się poprzesuwać. Tylko za jednym z nich (pierwszy blok z lewej) było coś ciekawego, czyli klucz pasujący do zamka w korytarzu. Przekręcenie klucza w zamku spowodowało otwarcie się dwóch drzwi. Wybrałam przejście na górze, pod które podsunęłam sobie blok skalny. Miła mumia pilnowała pomieszczenia, w którym znajdowała się dźwignia, dzięki której z kolei opuściłam pierwszy z czterech zwodzonych mostów i na jego końcu znalazłam Eye of Horus. Poniżej była woda, do której wskoczyłam. Na suchym lądzie znalazłam korytarz, którym ześlizgnęłam się na dół... prosto w objęcia dwóch wściekle głodnych pum. Znowu czekała mnie żmudna wspinaczka pod sklepienie komnaty. Znalazłam tam kolejną mumię oraz dźwignię opuszczającą drugi mostek. Poziom wyżej skorzystałam z wyrwy w podłodze. Teraz czekała mnie zabawa ze schodami i dźwigniami. W końcu doślizgnęłam się do dźwigni opuszczającej kolejny mostek. Wróciłam do miejsca, w którym ostatnio spotkałam mumię i przeszłam koło filarów. Skoczyłam z występu skalnego na wysoką kolumnę na środku sali, gdzie leżała apteczka i magazynek do UZI (Secret #1). Było wysoko, więc zeskoczyłam na półkę koło srebrnego gongu (Secret #2), gdzie czekał na mnie taki sam zestaw wzbogacony o dodatkowy magazynek do UZI. Z mostków zabrałam kolejne dwa symbole – Aakh oraz Seal of Anubis. Został czwarty mostek. Za nim znajdowała się duża sala. Tutaj sztuka polegała na dojściu do dźwigni umieszczonej w pomieszczeniu dokładnie pod wejściem. Nie obeszło się niestety bez okrążania całej sali a na dole czaiły się dwie mumie. W lewym rogu sali znalazłam dużą apteczkę oraz magazynek do Magnum (Secret #3). Po przesunięciu dźwigni weszłam w posiadanie Scaraba, czwartego przedmiotu. Otworzyło się też podwodne przejście. Wzięłam, bowiem podwodny korytarz był wyjątkowo długi i usiany przydatnymi przedmiotami. Po jego drugiej stronie czekały na mnie mumie. Tylko one stanęły mi na drodze do sfinksa, w którego pobliżu znajdował się słup. Umieściłam w nim cztery symbole i otworzyłam kolejne przejście.

Sanktuarium Scion

Przedmiotów – 28,
Sekretów – 1,
Przeciwników – 15.

Już na schodach przywitały mnie dwie skaczące mumie. Wspinając się schodami w górę dotarłam do znajdującego się w gigantycznej jaskini ogromnego sfinksa. Ześlizgnęłam się po jego prawym boku, wspięłam się po słupach na górę i w końcu znalazłam dźwignię. Otworzyła ona drzwi z lewej strony sfinksa, ale jednocześnie zaalarmowała skrzydlatego strażnika. Wspięłam się na skały przed sfinksem, znalazłam kolejną dźwignię i otworzyłam dzięki temu następne drzwi. Najpierw udałam się do drzwi z lewej strony. Nie było to łatwe. Minęłam drzwi i podsunęłam sobie kamień, dzięki któremu wślizgnęłam się poziom wyżej. W krypcie czekał już na mnie kolejny stworek, który całkiem żwawo się ruszał. Po wysłaniu go do Piekła, zabrałam z sali ANKH. Zostały drugie drzwi. Skróciłam sobie drogę przechodząc przez sfinksa. Żeby ominąć pierwszy zbiornik z wodą ześlizgnęłam się tyłem ze zjazdu i złapałam się krawędzi. Kawałek dalej błyszczała kolejna powierzchnia wody. Na dnie zbiornika znalazłam klucz pasujący do zamka na pomoście nad wodą. Wypuściłam w ten sposób strażnika drugiej krypty, który jak to zwykli czynić strażnicy, zaciekle bronił drugiego ANKH. Mogłam teraz wrócić na głowę sfinksa. Umieściłam w specjalnych miejscach dwa symbole, dzięki czemu przejście pod sfinksem stanęło otworem. Już od pewnego czasu intrygował mnie obiekt zawieszony w powietrzu po lewej stronie sfinksa, pomiędzy jego głową a ścianą jaskini. Dokładnie osza-

cowałam odległość i skoczyłam. Wylądowałam na przezroczystej platformie, czyli praktycznie stałam w powietrzu (Secret #1). Obiekt okazał się pistoletami UZI, które natychmiast wypróbowałam na dwóch latających w pobliżu demonach. Pistolety spisywały się jak należy. Zeszłam na dół i udałam się do przejścia pod sfinksem. Olbrzymia sala okazała się być zalana wodą. Znajdowały się w niej dwa posągi. Pod prawym znalazłam dźwignię, której nie omieszkałam przesunąć. Ciśnienie wody wessało mnie do wnętrza posągu. Na zewnątrz dostałam się okrężną drogą. Na prawym posągu, znajdującym się poprzednio pod wodą, odszukałam dźwignię, którą tym razem udało się przesunąć. Uruchomiła ona mechanizm odblokowujący drzwi pod lewym posągiem. Za nimi czekała mnie żmudna wspinaczka wijącym się w górę korytarzem. Skończył się on koło statuetki skarabeusza, a krata podniosła się sama. Za nią czekały już na mnie trzy kolejne potworki. Rozprawienie się z nimi zajęło mi tylko chwilkę. Kiedy już przebrzmiał huk wystrzałów, umieściłam statuetkę na jej miejscu po drugiej stronie korytarza. Nowo otwarty korytarz zaprowadził mnie do właściwego Sanktuarium Sciona. Nie byłam tam jednak sama. Larson, ten dupek z hotelu, który już raz próbował odebrać mi Scion, dotarł tam wcześniej. To spotkanie skończyło się dla niego fatalnie – po prostu go nie przeżył. Złapałam ostatnią część artefaktu i ruszyłam do wyjścia...

Natla i jej goryle już tam na mnie czekali. Mogłam się tego domyślić, przecież ten dureń Larson sam by tutaj nie dotarł. Natla kazała mnie zabić jak tylko odebrała mi Scion. Uratował mnie ryzykowny skok z urwiska, ale straciłam broń. Już dawno przestałam to wszystko traktować jak zawodową sprawę, teraz to już byłam naprawdę wściekła. Miałam z Natlą prywatne rachunki do wyrównania. Zdołałam dostać się na ich jacht, ale zasnęłam – za dużo emocji i wysiłku jak na jeden dzień. Miałam dużo szczęścia. Obudziły mnie głosy i plusk spuszczanej na wodę łodzi.

Kopalnia Natly

Przedmiotów – 26,
Sekretów – 3,
Przeciwników – 3

Podążyłam za łodzią. Zacumowana motorówka z całą pewnością należała do moich wrogów. Musiałam jednak zdobyć broń! Zainteresowałam się więc pobliskim wodospadem, za którym znalazłam korytarz i dźwignię. Przesunęłam ją i wróciłam do motorówki. Dalej ruszyłam suchym lądem. Niestety, korytarz zablokowany był przez wagonik górniczy stojący akurat pośrodku szybu. Szukając innej drogi przesunęłam skrzynię, za którą otworzyło się przejście. Na jego końcu znajdowała się kolejna dźwignia, której użycie umożliwiło skorzystanie z korytarza za wodospadem. Dotarłam do sali z wiszącym barakiem i pomieszczeniem kontrolnym kopalni. Wyraźnie brakowało tam trzech bezpieczników. W następnej sali podsunęłam skrzynię w pobliże baraku i odkryłam przejście na jego dachu. Znalazłam dźwignię, która spowodowała przesunięcie się motorówki, co odnotowałam w pamięci. Ponownie wróciłam do sali z barakami, gdzie zbadałam korytarz na wprost. Drzwi do niego otworzyły się same. Czekał mnie tutaj bieg z przeszkodami – musiałam zdążyć przed staczającym się z góry kamieniem, zanim ten zablokował mi drogę. Mój wysiłek został nagrodzony odnalezieniem pierwszego bezpiecznika. W dalszej części przejścia zaczynało robić się niebezpiecznie – kamienie toczyły się coraz częściej. W sali z barakami zbadałam ostatni korytarz. Jego oględziny nie przyniosły jednak żadnego pożytku. Owszem, znajdował się tam drugi bezpiecznik, ale był poza moim zasięgiem. Udałam się więc do motorówki, która w zmienionym położeniu pomogła mi w dostaniu się do niedostępnego dotąd miejsca. Natomiast przesunięcie dwóch skrzyń umożliwiło mi uruchomienie dźwigni, która przesunęła feralny wagonik. Odsłonięty korytarz blokował kamień, który przepchnęłam do przodu i dostałam się po nim do pomieszczenia z kolejną dźwignią, która otworzyła drzwi przy bezpieczniku na taśmociągu. Idąc dalej korytarzem, natknęłam się na leżący trzeci bezpiecznik. Zaraz potem musiałam uciekać, bowiem okazało się, że Natla zostawiła w tylnej straży jednego ze swoich goryli. Zgubiłam go szybko, a następnie wróciłam do miejsca z drugim bezpiecznikiem, gdzie tym razem dostałam się do dźwigni uruchamiającej taśmociąg. Trzeci

bezpiecznik zasilił moje zasoby. Udałam się z nimi do pomieszczenia kontrolnego, gdzie umieściłam bezpieczniki w odpowiednich miejscach. Wiszący barak spadł na ziemię odsłaniając swoją zawartość. Było w nim lekarstwo na faceta, który nie tak dawno zagrodził mi drogę, czyli broń. Biedaczek zostawił mi nawet w spadku dwa pistolety Magnum. Zanim się jednak do niego udałam, weszłam na dach baraku i skoczyłam do tunelu umieszczonego w skale. Tam od razu wspięłam się do tunelu po prawej i przeszłam przez drzwi. Zjazd do zapadni od razu wyglądał podejrzanie, zupełnie jakby prowadził w objęcia płomieni. Tak więc przeskoczyłam go, a kiedy się zamknął, stanęłam na zapadni i weszłam do pomieszczenia z dużą apteczką i magazynkiem do UZI (Secret #1). Dźwignia otworzyła drzwi, które dopiero co odcięły mi odwrót. Spacyfikowałam gościa zagradzającego mi drogę i dotarłam do rowu z lawą. Zeszłam niżej i okrążyłam go po jego wewnętrznych krawędziach. Teraz czekało mnie skakanie po słupach nad gotującą się lawą. Zajrzałam do znajdującego się z prawej strony w ścianie szybu kopalnianego (Secret #2). Przecisnęłam się obok kamienia i w tunelu znalazłam strzelbę. Wydostałam się stamtąd przejściem na górze i kontynuowałam skakanie po słupach. W ten sposób dotarłam do pomieszczenia ze skrzyniami TNT. Jedną z nich podsunęłam pod przejście w sąsiednim pomieszczeniu, które doprowadziło mnie do dołu z lawą. Dotarłam do dźwigni, która spowodowała detonację TNT, a następnie wróciłam do miejsca eksplozji. Okazało się, że wybuch odsłonił nowe przejście, z którego natychmiast zrobiłam użytek. Za zakrętem natrafiłam na kolejnego goryla Natly, który podzielił los swego poprzednika. Znalazłam przy nim UZI, a po rozejrzeniu się w pobliżu jeszcze kilka magazynków. Jeden z rowów w sali wypełniony był dla odmiany wodą i postanowiłam popływać (Secret #3). W podwodnym pomieszczeniu znalazłam dwie apteczki – dużą i małą oraz magazynek do UZI. W dalszej drodze usiłowały przeszkodzić mi spadające głazy. Ominęłam je, a po chwili dotarłam do przypominającego wnętrze piramidy żółtego labiryntu. Czekało tu na mnie przesuwanie bloków skalnych. Pierwszy przepchnęłam, przeszłam górą, odsunęłam drugi kamień, wróciłam do pierwszego, dosunęłam go, dostając się w ten sposób do dźwigni i zamkniętych drzwi. Po przesunięciu dźwigni otworzyło się drugie przejście, z którego nie omieszkałam skorzystać. Znalazłam za nimi kolejną dźwignię, która dla odmiany otworzyła pierwsze drzwi. Przedostałam się w ten sposób do wielkiej jaskini. Rozprawiłam się z trzecim gorylem Natly i podeszłam do wejścia wielkiej piramidy. Mogłam się domyślić – była zamknięta, potrzebowałam klucza. Wspięłam się więc na piramidę nad wejściem z lewej strony. Następnie ześlizgnęłam się blisko lewej ściany lądując koło pomieszczenia z dźwignią. Po jej uruchomieniu otworzyły się drzwi, za którymi leżał poszukiwany klucz do piramidy.

W tym czasie Natla przy pomocy Sciona uruchomiła funkcje piramidy, przywracając ją do życia.

Atlantyda

Przedmiotów – 43,
Sekretów – 3,
Przeciwników – 26

Atlantyda żyła, wszystko dookoła pulsowało w rytmie uderzeń serca. Nie zdziwiły mnie nawet wielkie jaja poprzyczepiane do ścian w sali przede mną. Zaczęły wykluwać się z nich potworki i wiedziałam, że do piekła jest już niedaleko. Wszechobecna lawa tylko potęgowała to uczucie. W pierwszym pomieszczeniu na górze znalazłam dwie dźwignie i kolejną podczas schodzenia na dół, co otworzyło mi dalszą drogę. Znalazłam się na dnie bardzo wysokiego szybu, na którego spodzie bulgotała lawa. Zaraz zaatakował mnie latający stwór. Pod kładką odkryłam korytarz (Secret #1) a w nim dużą apteczkę oraz magazynki do UZI i Magnum. Korytarz oszczędził mi skoku nad lawą i mijania szczęk. W następnej sali złapałam się wyrwy w ścianie i spuściłam do tunelu poniżej, gdzie znajdowała się dźwignia. Przeskoczyłam nad lawą i rozprawiłam się z potworkiem. Dla odmiany trafiłam do pomieszczenia do połowy zalanego wodą, pod powierzchnią której znalazłam dźwignię. Po jej poruszeniu musiałam się streszczać, bowiem drzwi zamykały się po chwili. Droga do nich usiana była jednak przeszkodami w postaci spadających kamieni i kol-

ców. Spenetrowałam również pomieszczenie w lewym górnym rogu sali, do którego dostałam się po mniej widocznych wyrwach w boku piramidy (Secret #2). Przesunęłam dźwignię za „automatycznymi" drzwiami, wróciłam do nowo otwartego przejścia i po chwili dotarłam do kolejnej dźwigni. Spowodowała ona obsunięcie się lawy, co ustawiło kamienne słupy w doskonałej konfiguracji. Aby przesunąć dźwignię, musiałam zanurkować po drugiej stronie sali . Znowu wydostałam się w szybie, poziom wyżej, gdzie czekał na mnie kolejny potworek. Przeskoczyłam nad ziejącą poniżej przepaścią i znowu zanurkowałam. Wypłynęłam w pomieszczeniu ze złowrogo wyglądającymi jajami i pięcioma dźwigniami. To co się wykluło, szybko przeszło do historii, a dźwignie umożliwiły mi dalszą drogę. Tym sposobem znalazłam się przy drzwiach z kolejną dźwignią. Ich otworzenie spowodowało jednak stoczenie się kamienia. Mechanizm ten działał w obie strony. Przesunęłam więc skalny klocek, tak by następnym razem zablokował drogę kamieniowi, który teraz zagradzał mi przejście. Kiedy po raz drugi weszłam do sali droga była już wolna. Znowu czekał mnie skok nad przepaścią, a tutaj czekały już na mnie dwa potworki. Ześlizgnęłam się w dół, tak by bezpiecznie wylądować po drugiej stronie kolców. Korytarz zaprowadził mnie do wypełnionego lawą pomieszczenia z przejściem na środku. Nie mogłam z niego skorzystać, więc wybrałam drogę okrężną, najpierw skacząc w lewo, a potem dopiero na drugą stronę. Dostałam się w ten sposób do dźwigni z prawej strony, a następnie odsunęłam blok skalny, odsłaniając za nim przejście. Minęłam szczęki i skoczyłam nad lawą w prawo, tam gdzie odgrażały się dwa potworki. Dotarłam w ten sposób jeszcze raz do szybu, gdzie rozprawiłam się z kolejnym brzydalem. Pomieszczenie po drugiej stronie całkowicie zalane było przez lawę. Dopiero przesunięcie dźwigni ustawiło słupy w sposób umożliwiający przejście. Nie obyło się jednak bez ich kolejnego przesuwania przy pomocy drugiej dźwigni. W następnym tunelu rozprawiłam się z trzema potworkami i. przy okazji zauważyłam, że gdy stoję w rogu korytarza, otwierają się drzwi po prawej stronie głębiej w tunelu (Secret #3). Dobiegłam do nich i zdobyłam naboje do strzelby, dużą apteczkę oraz magazynek do UZI. Kolejne drzwi otworzyły się same, ale dalsze przejście blokowała lawa, która zaczęła przelewać się w moją stronę, gdy tylko przesunęłam dźwignię. Szybko uciekłam do tyłu, a następnie do góry. Znowu czekał mnie skok nad przepaścią i uskrzydlony potworek. Kiedy przesunęłam dźwignię, zaczęło się piekło. Ze ścian strzelały strzałki, szczęki tylko na mnie czyhały, a do tego z góry stoczył się kamień. Po uporaniu się z tym wszystkim dotarłam do niedużej sali, gdzie udało mi się wsunąć kamień po lewej stronie. Były tam dwie dźwignie i jedne drzwi. Problem polegał na tym, że pod dźwigniami znajdowały się zapadnie. Wybrałam prawą. Tak jak myślałam, zapadnia zadziałała. Spowodowałam stoczenie się kamienia, a następnie przeszłam wolnym już korytarzem. Znalazłam dźwignię, która otworzyła interesujące mnie drzwi. Szybko przesunęłam znajdującą się w pomieszczeniu dźwignię i ześlizgnęłam się do kolejnej sali. Tam rozprawiłam się z dwoma potworkami, ale trzeci z nich wzbudził moje zainteresowanie. Przypominał nieco mnie, a z całą pewnością mnie naśladował. Schowałam broń. Cała sala była swoim jednym odbiciem. Nie zgadzał się tylko jeden szczegół – zapadnia, pod którą skwierczała lawa. Nie zastanawiając się długo otworzyłam zapadnię i skierowałam tam swoje odbicie. Przy okazji otworzyły się drzwi. Kolejne dwa potwory znalazły się w krainie wiecznych łowów. Za lawą znajdowały się drzwi, z prawej i lewej strony i oddalone od siebie dwie dźwignie. Po chwili eksperymentów okazało się, że prawa otwiera drzwi, a lewa podnosi most. Taki stan utrzymywał się jednak tylko chwilkę. Za drzwiami znajdowało się serce piramidy, a w nim Scion. Poza mną nie było nikogo. Chciałam chwycić artefakt i doznałam wizji, która tym razem nie pozostawiła już żadnych pytań bez odpowiedzi.

Natla była trzecim władcą Atlantydy, razem z Qualopecem i Tihocanem. Złamała jednak prawo na straży którego stała. Chciała wykorzystać moc twórczą piramidy do własnych celów, z czym nie zgodzili się pozostali władcy. Została schwytana, osądzona i zamrożona na wieczność, jak sądzono. Natla przed wykonaniem wyroku zdążyła jednak przekląć Atlantydę i jej dwóch władców, a jej przekleństwo spełniło się. Z Atlantydy została tylko ta piramida, a prześladowcy kobiety umarli. Wizja skończyła się tak nagle, jak się zaczęła. W sali była już jednak Natla. Przyznała się do swoich chorych planów stworzenia nowej generacji potworów. Była już blisko celu. Wyciągnęłam broń, Natla skoczyła... spadałyśmy w przepaść. W ostatnich chwili zdążyłam złapać się krawędzi, Natla poleciała w czarną pustkę. Odetchnęłam. Wielkie jajo, ostatni jej twór, złowieszczo zatrzeszczało.

Wielka piramida

Przedmiotów – 30,
Sekretów – 3,
Przeciwników – 3

Nie musiałam długo czekać na towarzystwo, wielki i obrzydliwy potwór zjawił się jak na zawołanie. Całe szczęście, nie był zbyt ruchliwy. Walkę z nim utrudniała ziejąca za krawędzią pustka. Jak tylko z nim skończyłam, pozbierałam magazynki i ruszyłam otwartym właśnie korytarzem. Pierwszego napotkanego kamienia nie sposób było ruszyć. Dopiero drugi przepchnęłam i dostałam się od drugiej strony do pierwszego bloku. Przepchnęłam go również, a następnie wskoczyłam po nim na górę. Szybko minęłam hałasujące szczęki i skręciłam w prawy korytarz. Tam przetoczyłam kolejny kamień, wróciłam i skręciłam w lewy korytarz. Podsunęłam poprzednio ruszony kamień pod dźwignię, która otwierała drzwi za moimi plecami. Zmuszona byłam skakać nad kipiącą lawą i nieco się poparzyłam. Most za mną podniósł się kiedy byłam już w połowie drogi. Wróciłam więc i w dalszą drogę zabrałam ze sobą apteczkę, naboje do strzelby i magazynek do Magnum (Secret #1). Wróciłam na szlak. Przezornie sprowokowałam dwa kamienie do stoczenia się w wąskich korytarzach. Droga ta zaprowadziła mnie ponownie do pomieszczenia ze Scionem, którego zniszczyłam strzelając. Cała piramida zaczęła się trząść, a ja na własną rękę postanowiłam poszukać drogi na wolność. Poprzednio podniesiony most jeszcze stał, a lawa pod nim częściowo przesunęła się, odsłaniając przejście. Trafiłam na serię pułapek przeznaczonych dla nierozważnych poszukiwaczy–amatorów. Pułapki przygotowane były jednak profesjonalnie. Pod ostrzałem przedostałam się pełznąc przy ścianie na drugą stronę jeziora lawy. Drugi rów dało się już przeskoczyć, ale musiałam uważać na niebezpieczeństwa. Uważny spacer wśród kolców nie sprawił mi większej trudności. Po spadających płytach znalazłam się w pomieszczeniu z blokami skalnymi. Na lewej ścianie znalazłam szczelinę, której mogłam się złapać. Przesuwając się w prawo dotarłam do komnaty (Secret #2) z dwoma dużymi apteczkami oraz magazynkiem do UZI. Zeskoczyłam na dół. Wszystko wyglądało coraz gorzej. Przede mną były zapadnie i kamień. Z prawej wahadło groźnie bujało się z boku na bok. Gwałtownie skręciłam w prawo, uważając by nie nadziać się na kiwające zagrożenie. Kamień stoczył się za moimi plecami. Kolejny już czekał z prawej. Zdecydowałam się zbiec przed nim, mając nadzieje, że zdążę. Zdążyłam. Za chwilę powtórzyłam ten manewr dodając jeszcze skok przy kolejnym wahadle. W sali obok lawa groźnie wylewała się ze ścian, więc podwoiłam swoją prędkość. W głębi korytarza para kamieni czekała na swoją kolej. Szybki bieg pozwolił prześcignąć pierwszy, a drugi przeleciał mi nad głową, kiedy wisiałam na krawędzi. Skacząc ominęłam palące się za zakrętem ognie. Droga kończyła się zagłębieniem, na dnie którego majaczyła woda. Przeskoczyłam przez dół, tak by nie wpaść na wahadło. W pomieszczeniu, w którym się znalazłam (Secret #3) znalazłam magazynki do UZI oraz dużą apteczkę. Uważając na wahadło skoczyłam w dół, celując w sam środek wody. Wypłynęłam przy wyjściu z piramidy. Kogo tam spotkałam? Oczywiście, Natla już na mnie czekała. I nic dziwnego. Jak ma się skrzydła, to upadki w przepaść nie są bolesne. Nie na wiele jej się to jednak przydało. Przyszedł czas na ostateczne wyrównanie rachunków, a było co spłacać. Ostatnia władczyni Atlantydy umarła, a Atlantyda niedługo potem miała podzielić jej los. Wstrząsy przypomniały mi o potrzebie pośpiechu. Wysoko pod stropem znajdował się budzący nadzieję otwór. Musiałam skakać po słupach, co wcale nie było łatwe, ale ja walczyłam przecież o życie. Poruszając się ostrożnie dotarłam na samą górę, skąd prowadziła droga na wolność. Wybiegłam z piramidy i popędziłam w stronę jachtu. Kiedy tylko dostałam się na pokład, piramida eksplodowała, pogrążając legendarną Atlantydę w otchłaniach oceanu.

Tym razem znowu miałam szczęście. Ale sprzyja ono tylko najlepszym... Nie sądzicie, że mam rację?

TOMB RAIDER w Internecie

Oficjalna strona prowadzona przez EIDOS znajduje się pod adresem http://www.tombraider.com Dostępnych jest tam wiele informacji o samej grze, jej demo, patche do przeróżnych akceleratorów graficznych oraz inne dodatki. Do ściągnięcia przygotowany został komplet wyrenderowanych obrazków z gry z sugestią użycia ich jako tła w Windowsach. Świetnie się do tego celu nadają, szkoda tylko, że są w formacie bmp, który nie jest zbyt ekonomiczny przy ściąganiu z sieci.

Swego czasu głośno było o NUDE RAIDERZE, obrazkach podrasowanych przez grupkę miłośników wdzięków Lary Croft. W ich kolekcjonowaniu specjalizuje się autor strony o adresie: http://www.cybernet.dk/users/droop/lara/ Dostępny jest tam również patch, rozbierający Larę z koszulki (i tylko z koszulki) już w samej grze.

Istniała kiedyś grupa Usenetu poświęcona wyłącznie Larze, a wzmianki o grze, w rok po jej ukazaniu, w dalszym ciągu pojawiają się na pl.rec.gry.komputerowe. Ślady TOMB RAIDERA w sieci na tym właściwie się kończą, co specjalnie dziwić nie powinno. W przypadku tej gry nie utworzyły się żadne klany czy gildie, bowiem takiej możliwości po prostu nie ma. To właśnie jest głównym powodem braku większej manifestacji TOMB RAIDERA w Internecie. Nie ma jednak nad czym ubolewać – większą popularnością cieszą się jedynie gry wybitnie sieciowe, takie jak QUAKE czy DIABLO, co umieszcza TOMB RAIDERA na wysokiej pozycji w tym medium.

Tips & Tricks

1. Kiedy już znajdziesz się wśród kolców, nie panikuj, trzymaj wciśnięty SHIFT, a Lara bez trudu (i zadraśnięcia) będzie między nimi lawirować.

2. Skok na główkę wykonuje się na dwa sposoby:

a) wciskając ALT (skok), a następnie bardzo szybko prawy SHIFT lub trzymając lewy SHIFT, a następnie wciskając ALT.

Wykonując ten manewr na płaskim terenie, Lara najpierw skoczy do przodu, a lądując na ziemi zrobi fikołek. Uwaga: Jeśli niżej nie ma wody, a stoi się na podwyższeniu, nie należy próbować skoków na główkę – kończą się śmiertelnie.

3. Lara może wspinać się na krawędzie na dwa sposoby. Pierwszy polega na zawiśnięciu na krawędzi z wciśniętym CTRL, a następnie naciśnięciem góry. Drugi polega na wykonaniu przez Larę stania na rękach i przejścia do mostku. Wygląda ładnie, ale jest zupełnie nieprzydatne i trwa dłużej. Wykonuje się to tak samo jak manewr powyżej, tylko trzyma się dodatkowo przed wciśnięciem (i w czasie wciśnięcia) góry lewy SHIFT.

4. Rozglądaj się często, zwłaszcza w końcowych poziomach (INSERT + KURSORY). Wiele przejść jest perfidnie ukrytych i nie zawsze widocznych, a przydaje się każda dodatkowa apteczka czy magazynek.

5. Często zapisuj stan gry. Robi się to szybko klawiszem F5 (analogicznie grę ładuje się szybko po naciśnięciu F6). Nie kosztuje to wiele, a redukuje potrzebę ciągłego powtarzania tego samego etapu gry.

6. W TOMB RAIDER nie ma miejsca, z którego nie dałoby się wyjść. Jeśli ugrzęzłeś graczu w jakimś zaułku, patrz punkt 4.

7. Często wymagane są precyzyjne skoki, nieraz z rozbiegu i łapanie się przeciwległej krawędzi. Lara zawsze potrzebuje tyle samo miejsca do rozbiegu, najczęściej wystarczy podejść do krawędzi (z SHIFTEM), a następnie odskoczyć do tyłu, by uzyskać wymaganą drogę rozbiegu.

8. Lara staje się dużo ostrożniejsza przy wciśniętym SHIFT, nie spadnie wtedy z krawędzi półki skalnej czy mostu. Trzeba jednak uważać, bowiem są takie miejsca, w których mimo wciśniętego SHIFT Lara jest w stanie zrobić coś niezdrowego np. wtedy, kiedy stoi na wysepce wśród lawy, przy której jest tylko jeden mały schodek.

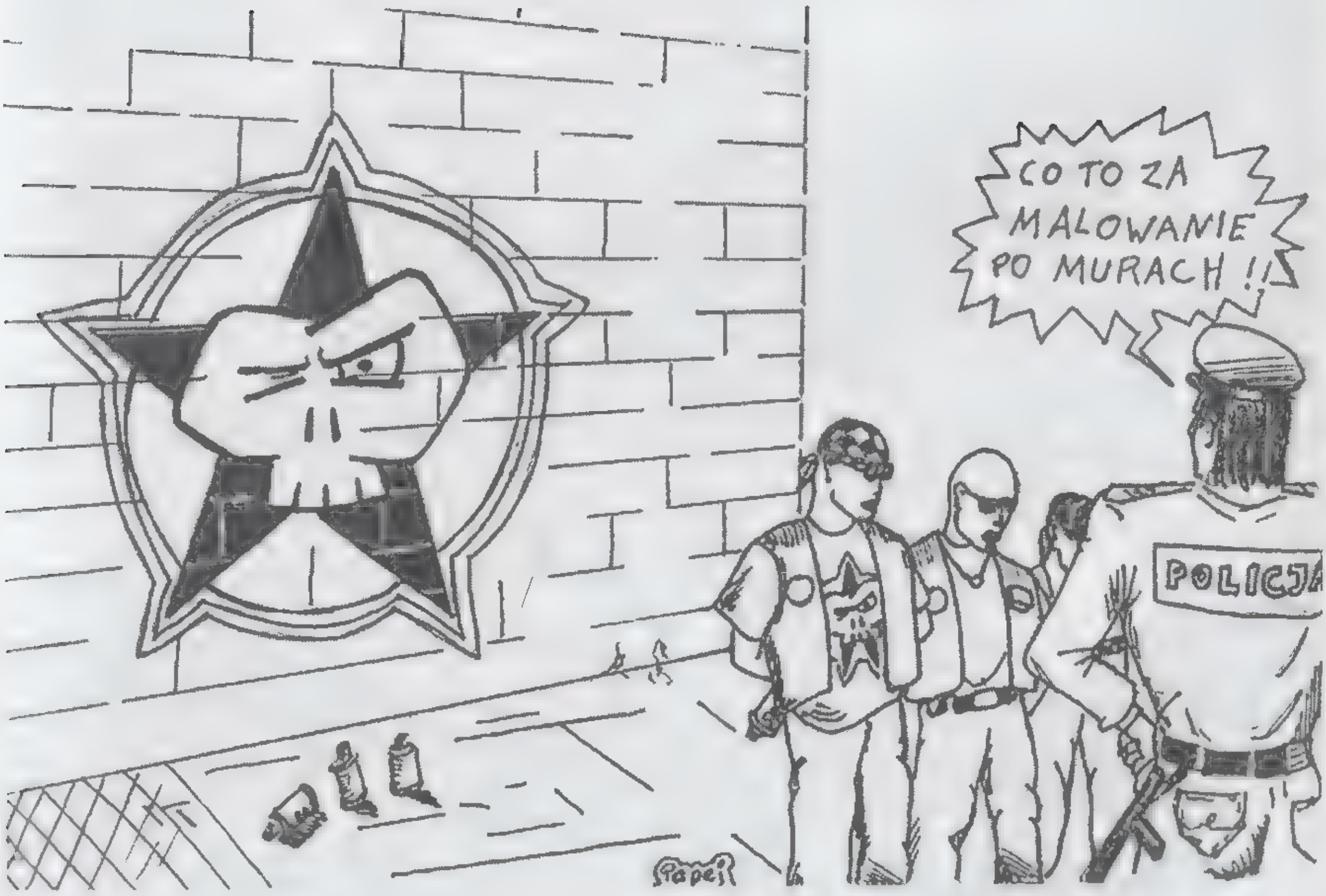
9. Początek gry jest nadzwyczaj prosty, lecz w końcowych poziomach należy spodziewać się pułapki na każdym kroku.

10. Skoki oddają nieocenioną usługę w czasie walki ze wszelakimi stworkami. Najczęściej dużo lepiej jest atakować, niż być atakowanym. Peszy to zwłaszcza ludzkich przeciwników.

11. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że trening czyni mistrza. Zgodnie z tą maksymą dobrze jest najpierw skierować kroki do domu Lary. Trening tam przeprowadzony wystarcza na początek, choć nie pozwala poznać wszystkich subtelności zawartych w samej grze.

12. I jeszcze kilka cheatów, publikowanych poprzednio w Secret Service:

Wykonaj z SHIFT krok do przodu, tyłu plus trzy pełne obroty o 360 stopni w prawo, a następnie skok do tyłu (też z SHIFT). Wynikiem tego dziwnego tańca będzie pojawienie się wszystkich broni dostępnych w grze, wraz z full amunicją. Jeśli ostatni skok wykonać do przodu, to spowoduje to natychmiastowe ukończenie poziomu i przejście do następnego.



X-COM 3 APOCALYPSE

Rafał Gałecki

Producent: MICROPROSE
Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC CD-ROM, Windows'95

Opis: SS'44, 48
Demo: SS CD'47
Wymagania: 486DX2/66, 8 MB RAM

Wszyscy pamiętamy grę UFO: ENEMY UNKNOWN i jej drugą część – X–COM: TERROR FROM THE DEEP, w których zarządzaliśmy organizacją X–COM, zajmującą się zwalczaniem wrogich ludziom Obcych. X–COM: APOCALYPSE kontynuuje ten wątek, chociaż w wielu aspektach różni się od dwóch pozostałych części.

Zmienił się teatr działań – obecnie patronatem X–COM objęte jest jedno wielkie miasto, Mega–Prime, natomiast schemat działań pozostał taki sam. Możemy polować na latające talerze, wysyłać agentów tam, gdzie szwendają się Obcy, zbierać przedmioty, prowadzić badania i rozwijać technologie, które pozwolą wyprodukować lepszą broń i ekwipunek.

Rozgrywka, tak jak dawniej, dzieli się na część strategiczną i taktyczną. W części strategicznej zarządzamy dobrami organizacji X–COM, wynajmujemy agentów, naukowców i inżynierów

(teraz traktowanych indywidualnie), szkolimy agentów, prowadzimy badania, produkujemy nowe wynalazki, kupujemy i sprzedajemy sprzęt, obserwujemy wydarzenia rozgrywające się na mapie miasta, a w końcu wysyłamy nasze pojazdy, aby niszczyły latające nad miastem UFO. W części taktycznej prowadzimy misje bojowe, dowodząc drużyną agentów, którzy walczą z pojedynczymi ufokami. Możemy to zrobić:

a) wysyłając agentów na miejsce zestrzelonego UFO, w którym ocaleli jacyś obcy;
b) wysyłając agentów do budynku, w którym znalazł się desant Obcych;
c) wysyłając agentów do budynku zajętego przez wrogi nam Kult Syriusza czy Gang;
d) kiedy nasza baza zostanie zaatakowana.

W X–COM 3 zostały dodane organizacje, mogące zajmować budynki w mieście i prowadzić rozmaitą działalność. X–COM utrzymuje z nimi różne stosunki np. Kult Syriusza uznaje Obcych za istoty boskie i siłą rzeczy stanowi naszego przeciwnika, z kolei Megapol to zwyczajna policja, która czasem wspiera nasze działania. Zarówno podczas powietrznych rajdów na UFO, jak i podczas wykonywania misji w budynkach, należy dokonywać jak najmniejszych zniszczeń, gdyż ma to wpływ na stosunki z miejskimi firmami i organizacjami, a także na cotygodniowe dotacje z senatu. Teraz uszkodzeniu mogą ulec elementy wnętrz, a nawet całe budynki (i pogrzebać żywcem znajdujących się wewnątrz ludzi).

Dodatkowym urozmaiceniem gry w części taktycznej jest możliwość wyboru trybu walki – na tury (jak w poprzednich częściach) lub w czasie rzeczywistym. Dzięki temu walkę możemy prowadzić na dwa, całkowicie różne sposoby, wymagające zastosowania zupełnie innej taktyki. O ile gra z podziałem na tury powinna być już doskonale opanowana przez wszystkich miłośników serii UFO, o tyle czas rzeczywisty może sprawiać na początku pewne kłopoty. Dlatego grając w czasie rzeczywistym należy pamiętać o wykorzystaniu możliwości zwalniania czasu i pauzowania. Pauza zatrzymuje czas, pozwalając zastanowić się nad taktyką i zmienić ustawienia interfejsu.

Rozliczenia punktowo–finansowe dokonywane są co tydzień, a nie co miesiąc.

Zmienił się również interfejs i dlatego osobom przyzwyczajonym do starego proponuję sięgnąć przed grą do oryginalnego podręcznika, w którym wszystko jest szczegółowo objaśnione.

Mam nadzieję, że poniższe porady i tabele pomogą wam zakończyć grę sukcesem, czyli całkowitą eksterminacją Obcych.

Najczęstsze trudności

Początek gry

– Jest pierwszy tydzień, co mam robić?

Spróbuj wybudować dodatkowe laboratoria (fizyki kwantowej i chemiczne) i dodatkowe pomieszczenia mieszkalne dla naukowców. Kup jak najwięcej Hoverbikes i uzbrój je w Janitor Missile Launchers.

Jeśli pojawi się UFO, atakuj wszystkimi Hoverbikes i Hovercars. Eliminuj wroga jednego po drugim, nie rozdzielając swych sił.

Aby zapobiec infiltracji miasta przez Obcych, wyślij natychmiast grupę pięciu lub sześciu agentów do miejsca, w których UFO dokonuje desantu (uważnie obserwuj, gdzie zniża lot), i przeszukaj podejrzane budynki.

Każdego z początkujących agentów należy wyposażyć w: 1 Medi–kit, 2 Stun Grenades, 2 AP Grenades, 2 MachineGuns, law pistols lub autocannons (po jednym w ręce, jeśli walczysz w czasie rzeczywistym). Polecam grę w czasie rzeczywistym, będziesz mógł strzelać wtedy z dwóch broni jednocześnie. Ustaw celowanie na Snap–shots lub Aimed Shots; nigdy nie używaj Auto–fire (przynajmniej dopóki nie będziesz miał Disruptor Cannons). Twoja celność zwiększy się kiedy będziesz się czołgał lub klęczał. Na Obcych czekaj na początku korytarza lub przejścia, aż sami wejdą ci na linię strzału.

Po walce: zbadaj w bazie każdy nieznany ci jeszcze przedmiot Obcych i przyjrzyj się żywym i martwym wrogom.

Uwaga! Ekwipunek i ciała ufoków możesz przywieźć do bazy dzięki zamontowanym w swoich pojazdach modułom Cargo i Bio–transport. Ten ostatni moduł musi zostać opracowany przez naukowców w laboratoriach.

– Mam mało pieniędzy.

Jeśli chcesz szybko otrzymać zastrzyk pieniędzy, możesz sprzedać zbędne pojazdy i ekwipunek. Aby zwiększyć senackie dotacje, musisz uzbierać jak najwięcej punktów pod koniec tygodnia. Uważaj więc, żeby nie uszkodzić miasta (budynków i wnętrz) podczas jakichkolwiek akcji. Możesz przeprowadzać również najazdy na siedziby Cult of Sirius, w których znajdują się cenne psiclony, a w Workshopie produkować różne przedmioty na sprzedaż.

– Mam mało amunicji.

Twoi naukowcy powinni jak najszybciej opracować bronie nie wymagające amunicji, ale na początku gry musisz ją oszczędzać nie używając Auto–fire i unikając strzelania na duże odległości. Ponadto uzbrajaj agentów w broń maszynową i pistolety plazmowe, posiadające wiele kul w magazynku.

– Nie mogę opracować danego przedmiotu w laboratorium.

Twoi naukowcy mogą opracować projekt tylko takiego obiektu, z którym miałeś styczność. Musisz posiadać dany przedmiot Obcych, a często także ukończyć inne projekty.

– Nie mogę zbadać danego typu UFO.

Po pierwszych kilku tygodniach Obcy przestają wysyłać swoje mniejsze statki. Dlatego jeśli nie złapiesz małego spodka w porę, możesz czekać na następną okazję wiele tygodni, a pojazdy X–COM powstają właśnie w wyniku badań przeprowadzonych nad technologią przechwyconych UFO. Dlatego jeśli oczekiwanie na Obcych trwa zbyt długo, może lepiej rozpocząć grę od nowa albo od pierwszego save'a.

– Ratunku, Obcy rozłażą się po całym moim mieście!

Kiedy zauważysz zniżające lot UFO, z którego Obcy desantują się do jakiegoś budynku, natychmiast wyślij tam grupę agentów i zbadaj teren (investigate). Jeżeli tego nie zrobisz po pewnym czasie pojawi się oficjalny komunikat (alert), ale wtedy ufoki będą lepiej przygotowane na twój atak. Poza tym staraj się nie dopuścić do desantu – odpowiednio wcześnie likwiduj UFO.

– Pomocy, moje bazy są ciągle atakowane!

Bądź miły dla sąsiadów. Wybuduj Security Stations wokół wejścia (Entry Portal) i hangaru (Vehicle Repair Bay). Kupuj takie bazy, których wejścia możesz łatwo otoczyć Security Stations.

– Co jest, magazyn w mojej bazie wypełnia 65536 Widgets!

To bug w grze, zwany właśnie „65536 Widgets". Zdarza się bardzo rzadko i z reguły wówczas, gdy Transtellar staje się wrogi po wykonaniu misji. Można to zlikwidować, cofając się do wcześniejszego save'a i przed misją dając Transtellarowi kasę.

Walka powietrzna

– Nie wiem co robić, gdy UFO latają ponad miastem.

Natychmiast wyślij do akcji Hoverbikes i Hovercars. Wykorzystuj przewagę liczebną i atakuj „kupą na jednego". Niektóre spodki przewożą oddziały kosmoli, są mniej liczne i wolniejsze – te atakuj w pierwszej kolejności. Przeciw takim statkom najlepsze są wyrzutnie rakiet, ale przeciwko szybszym pojazdom najlepiej używać broni promienistej (Beam Weapon).

– Mogę wysłać na miasto tylko dwa pojazdy naraz.

To dlatego, że masz w bazie tylko dwa szyby (Vehicle Launching Bays). Powinieneś kupić nową bazę z większą ilością szybów. Zawsze możesz też parkować swoje pojazdy w porcie kosmicznym Transtellaru, gdzie jest wiele szybów.

– Nie mogę przechwycić żadnego UFO.

Jedynie latający pojazd z ekipą agentów może przechwycić UFO. Gdy UFO wyląduje lub spadnie zestrzelone, natychmiast wyślij tam taki pojazd.

– Pomocy, moje statki są natychmiast niszczone w Obcym Wymiarze!

Zwykłe statki ulegają uszkodzeniu po przekroczeniu bramy, natomiast sonda (Dimension Probe) służy tylko do zapoznania się z Obcym Wymiarem i kiedy tylko tam się znajdzie, natychmiast zawróć ją do bazy. Gdy wysyłasz do Obcego Wymiaru swoich agentów, zawsze przydziel im eskortę złożoną z kilku Retaliatorów lub Annihilatorów, które ściągną na siebie uwagę kosmitów. Ufoki będą zmuszone podzielić swoje siły. Jako transportera dla agentów możesz użyć Biotrans chroniony przez Disruptor Shield.

Gdy będziesz powracał do bazy, poczekaj, aż będziesz miał wolną drogę do bramy. Możesz też zawsze manualnie pokierować swoim pojazdem tak, by ominąć największe zagęszczenie UFO.

Najprostszym, choć żmudnym rozwiązaniem jest wysłać solidną eskadrę Annihilatorów i Reataliatorów, by zniszczyły wszystkie latające tam UFO.

– Mój opancerzony czołg wybucha po jednym trafieniu!

Niestety, droga nie jest tak wytrzymała jak pancerz czołgu, tak więc wszystkie pojazdy jeżdżące, wliczając w to czołgi, wybuchną, gdy droga pod nimi zostanie zniszczona. Pech...

Walka taktyczna

– Moi agenci nie przeżywają ani jednej misji!

Załóż swoim agentom pancerze. Podczas misji niech trzymają się razem, aby zapewnić sobie wzajemną osłonę. Poczekaj, aż ufoki same do ciebie przyjdą, podczas gdy ty będziesz na to doskonale przygotowany. Ustaw się w takim miejscu którędy na pewno nadejdą Obcy np. przy drzwiach (nie za blisko!) lub w końcu korytarza. Twoi agenci mogą przyklęknąć lub położyć się, dzięki czemu zwiększą swoją celność, a zarazem staną się trudniejszym celem dla wroga.

– Moi agenci nie słuchają rozkazów.

To oczywiste, jeśli ustawisz im tryb zachowania Aggressive – wtedy będą stać i strzelać, nie zważając na straty własne.

– Nie działają moje Medi–kity.

W odróżnieniu od poprzednich części tej gry, Medi–kity leczą teraz tylko tych agentów, którzy je niosą. Aby móc użyć Medi–kita, wsadź go agentowi w rękę, kliknij na nim i wybierz zranioną część ciała, która podświetla się na czerwono.

– Pancerze moich agentów topią się!

Najwyraźnej kosmici strzelali do ciebie z miotacza entropii (Entropy gun). Enzymy entropii rozpuszczają pancerz, ekwipunek i nawet samego agenta. Jedynie Personal Shield absorbuje 100% tej energii. Jednak jeśli nie masz osobistego pola ochronnego, a grasz w czasie rzeczywistym, jest jeszcze dla ciebie ratunek. Gdy zobaczysz mknący w kierunku agenta pocisk entropii, naciśnij Pauzę. Upuść swój cenny ekwipunek (oprócz zbroi) i poczekaj, aż pocisk cię trafi. Po krótkiej chwili znów zapauzuj, zrzuć z siebie pancerz i odejdź z tego miejsca. Dzięki tym zabiegom ocalisz ekwipunek i zbroję, choć może się zdarzyć, że enzym zamiast nich zeżre twojego agenta. Jednak istnieje prawdopodobieństwo, że wszystko dobrze się skończy.

– Nie mogę schwytać danego gatunku, żeby przeprowadzić badania na żywym kosmicie!

Anthropody, brainsuckery, hyperwormy, multiwormy, skeletoidy i spittery można ogłuszyć za pomocą jednego Stun Gas Grenade. Megaspawny i psimorphy jest znacznie trudniej ogłuszyć, dlatego zanim użyjesz na nich granatu ogłuszającego lub Stun Grapple'a, najpierw zrań je z normalnej broni, zmniejszając ich żywotność.

Jeśli chodzi o strzelającą kwasem Queenspawn, to ciężko jest zbliżyć się do niej bez strat własnych, dlatego rzucaj granaty ogłuszające z daleka. Zanim rzucisz następny, poczekaj aż rozejdzie się gaz poprzedniego. Z kolei micronoid aggregaty są całkowicie odporne na gaz ogłuszający i zamiast granatami posłuż się Stun Grapplem.

– Pomocy, poppery i brainsuckery załatwiają mnie podczas gry turowej!

Z tymi gatunkami najlepiej walczy się w czasie rzeczywistym.

Jeśli chodzi o brainsuckery, to zawsze możesz je podnieść i schować do plecaka, gdzie są niegroźne (śmieszne, nie?). Natomiast na poppery jest jedna skuteczna rada – niech twoi agenci noszą tułowiową część pancerza pozwalającą latać – poppery atakują tylko agentów znajdujących się na ziemi.

– Podczas walki mój komputer coraz bardziej zwalnia!

Kiedy program generuje przejrzyste obiekty, takie jak dym, ogień czy eksplozje, procesor zwalnia, wykonując konieczne obliczenia. Jeśli masz wolny sprzęt, to możesz poczekać aż ogień zgaśnie, a dym się rozwieje, albo zmienić ustawienia ekranu tak, aby na ekranie pokazywany był tylko jeden poziom, a nie wszystkie.

– W obcym wymiarze, w budynkach kosmitów ciągle pojawiają się nowi Obcy!

Obcy ściągają posiłki – jednego ufoka w ciągu każdych kilkunastu sekund. Możesz temu zapobiec, niszcząc pomarańczowe platformy, służące Obcym do przemieszczania się między budynkami. Najlepiej wykorzystaj do tego materiały wybuchowe wrogów.

Dyplomacja

– Dana korporacja jest do mnie wrogo nastawiona i traktuje Obcych jak sprzymierzeńców!

Czasem warto zapomnieć o uprzejmościach i sięgnąć po solidniejsze argumenty, czyli zaatakować budynek takiej korporacji. Możesz też poprawić relacje na neutralne dzięki przelaniu pieniędzy na konto korporacji.

– Transtellar odmawia przewożenia moich naukowców!

Lepiej nie zadzierać z Transtellarem, bo nie będziesz mógł przemieszczać naukowców z bazy do bazy.

FAQ

Kasa i polityka

Ceny i dostępność towarów na rynku

Każdy przedmiot na rynku posiada swój zapas (Stock Level) – występuje w pewnej ilości sztuk i kiedy kupujesz lub sprzedajesz jakieś przedmioty, liczba ich sztuk na rynku spada lub rośnie.

Na początku każdego tygodnia Stock Levels i ceny ulegają następującym zmianom:

a) Przedmioty Mega–Primus

Stock Levels – nowy poziom jest wyznaczany zgodnie z pewną zasadą, spisaną poniżej. Jednak nigdy nie spadnie i nie przekroczy pewnego miniumum i maximum na dany przedmiot.

Przeciętny Stock Level = (Min Stock + Max Stock) / 2

Nowy Stock Level = Losowo (Przeciętny Stock Level + Aktualny Stock Level)

Ceny – gdy nowy Stock Level jest wyższy od przeciętnego, cena towaru spadnie o 3%, gdy jest niższy, cena podniesie się o o 3%.

Cena nigdy nie spadnie więcej niż o połowę i nigdy nie wzrośnie bardziej niż dwukrotnie względem podstawowej ceny.

b) Przedmioty X–COM–u i Obcych

Stock Levels – na początku każdego tygodnia przedmioty X–COMu i Obcych mogą zostać zakupione przez różne organizacje.

Ceny – ceny przedmiotów mogą tylko spadać. To zależy od tego, ile przedmiotów danego rodzaju sprzedasz.

Jeśli więcej niż połowę Max Stock, cena spadnie o 3 do 5%.
Jeśli więcej niż Max Stock, cena spadnie o 5 do 10%.
Jeśli ponad dwa razy więcej niż Max Stock, cena spadnie o 5 do 15%.
Tak czy inaczej cena nigdy nie spadnie poniżej połowy ceny podstawowej.

Fundusze

Początkowy fundusz jest zależny od stopnia trudności gry. I tak:

Difficulty Level	Fundusz – Cotygodniowe dotacje
Novice	140000 – 92000
Beginner	130000 – 89000
Medium	120000 – 86000
Hard	110000 – 83000
Superhuman	100000 – 80000

Jezeli uzbierasz pod koniec tygodnia dużo punktów, Senat może zwiększyć dotacje na X–COM. I tak:

Punktacja za tydzień	Wzrost dotacji (%)
401	5.00%
801	6.25%
1601	8.33%
3201	12.50%
6401	20.00%
12801	25.00%

Jeśli natomiast nie masz sukcesów i idzie ci kiepsko, Senat może zmniejszyć dotacje albo nawet nie przyznać ich w ogóle – a to jest już nieodwracalne. I tak:

Punktacja za tydzień	Zmniejszenie dotacji (%)
-1	6.66%
-401	10.00%
-801	20.00%
-1600	25.00%
-2401	brak dotacji

Korporacje i organizacje

Twoi sąsiedzi są dość wyrozumiali, ale nie możesz przesadzać i demolować zbyt wiele budynków. Dlatego kiedy strzelasz do UFO, staraj się strzelać w górę, nie w dół. I pamiętaj, że im wyższy stopień trudności gry, tym trudniej utrzymać dobre stosunki z sąsiadami.

Przekupstwo (Bribe)

Nie ma nic złego w przekupywaniu organzacji. Dzięki temu większość firm staje się bardziej przyjazna. Suma łapówki zależy od wielkości firmy i poziomu trudności gry

Organizacje, które nie chcą prowadzić z tobą żadnych rozmów mogą być infiltrowane przez Obcych. Sprawdź w UFOpedii czy tak jest rzeczywiście, czy też może po prostu nie spodobał im się twój kolor włosów.

Konsekwencje wrogich stosunków

Pomijając fakt, że wrogie firmy najeżdżają bazy X–COMu, są także inne konsekwencje tego stanu rzeczy:

Organizacja	Konsekwencje
Każdy producent	nie można kupić jego towarów
Megapol	atakują cię patrole policji
Mutant Alliance	nie możesz werbować hybryd
S.E.L.F.	nie możesz werbować androidów
Senat	tracisz dotacje
Transtellar	nie możesz przewozić towarów i naukowców

Badania

Pamiętaj, że aby korzystać z przedmiotów Obcych, musisz je najpierw przebadać w swoich laboratoriach. Niektóre przedmioty pozwalają naukowcom wynaleźć coś innego.

FIZYKA KWANTOWA

Co możesz przebadać, po prostu to znajdując:

– wszystkie typy UFO, Alien Control System, Alien Energy Source, Alien Propulsion System, Boomeroid, Dimension Launcher, Dimension Launcher Missile, Disruptor Gun, Light Disruptor Beam, Personal Cloaking Field, Personal Shield, Personal Teleporter, Vortex Mine.

Projekty, które wymagają ukończenia innych:

Advanced Quantum Lab	– Energy Source lub Control System lub Propulsion System
Advanced Workshop	– Dimension Probe
Advanced Control System	– Disruptor Bomb
Cloaking Field	– Large Disruption Shield
Devastator Cannon	– Disruptor Gun
Disruptor Bomb	– Light Disruptor Beam
Disruptor Multi–Bomb	– Light Disruptor Beam
Heavy Disruptor Beam	– Medium Disruptor Beam
Large Disruption Shield	– Heavy Disruptor Beam
Medium Disruptor Beam	– Light Disruptor Beam
Small Disruption Shield	– Medium Disruptor Beam
Stasis Bomb	– Light Disruptor Beam
Teleporter	– Light Disruptor Beam

Bardzo ważne projekty:

Advanced Security System	– Disruptor Bomb + Medium Disruptor Beam
Annihilator	– Retaliator + UFO Type 9
Bio Transport	– Dimension Probe + UFO Type 3
Dimension Probe	– Energy Source + Control System + Propulsion System
Explorer	– Biotrans + UFO Type 5
Retaliator	– Explorer + UFO Type 6
X–COM Armor	– Disruptor Gun + Small Disruption Shield + Personal Shield

LABORATORIUM BIOCHEMICZNE

Co możesz przebadać, po prostu to znajdując:
– każdego Obcego, Brainsucker Launcher, Entropy Launcher, Entropy Pod.

Projekty, które wymagają ukończenia innych:

Advanced Biolab – każdy obcy
The Alien Genetic Structure – Multiworm Egg Autopsy, Multiworm Autopsy, Hyperworm Autopsy
The Alien Life Cycle – Brainsucker Pods, Brainsucker, Brainsucker Autopsy, Multiworm Egg, Multiworm, Hyperworm, Chrysalis, Chrysalis Autopsy
The Real Alien Threat – Anthropod + Anthropod Autopsy + Spitter + Spitter Autopsy + Skeletoid + Skeletoid Autopsy + Popper + Popper Autopsy + Megaspawn + Megaspawn Autopsy + Micronoid + Micronoid Autopsy + Psimorph + Psimorph Autopsy

Broń:

Biological Warfare	– The Alien Genetic Structure
Toxin B	– Biological Warfare + The Alien Life Cycle
Toxin C	– Toxin B + The Real Alien Threat
Alien Gas	– Toxin C + Queenspawn + Queenspawn Autopsy

Walka powietrzna

NISZCZENIE BUDYNKÓW

Każdy zniszczony w mieście budynek obniża twoją punktację, dlatego staraj się tego unikać, chyba że chcesz dać jakiejś firmie nauczkę.

Niektóre budynki mają kiepską konstrukcję i rozpadają się już po jednym trafieniu.

STEROWANIE RĘCZNE

Gdy chcesz przejść na ręczne sterowanie pojazdem, wciśnij klawisz „M". Klawisze „PAGE UP" i „PAGE DOWN" kontrolują szybkość, a „HOME" i „END" wysokość. Kursorem namierzasz cel, lewym przyciskiem myszy strzelasz, a prawym lecisz.

Dzięki ręcznemu sterowaniu możesz uniknąć niezamierzonych zniszczeń lub łatwo zniszczyć wybrany budynek, w dodatku od strony nie bronionej przez pojazdy ochrony, a więc bez ryzyka odwetu.

NISZCZENIE POJAZDÓW

Hovercars i Hoverbikes są doskonałe ponieważ są tanie i możesz ich mieć na kopy. Są przy tym zwrotne i trudno je trafić. Bardzo efektywne są następujące bronie: Plasma Cannons, Lasers i Janitor Missiles. Janitor Missiles i Lasers sprawdzają się w walce przeciw wolnym pojazdom i małym UFO, a Plasma Cannons podczas ataku na szybkie pojazdy i lepiej opancerzone UFO. Skuteczne są też wszelkie Disruptor Beamy.

ATAKOWANIE POJAZDÓW MIEJSKICH

W zasadzie kłopot sprawiają jedynie Hoverbikes, które są małe i zwrotne. Zawsze można wysłać przeciwko nim swoich własnych cyklistów. Pozostałe pojazdy można kasować taktyką „kupą na jednego".

Wyposażenie pojazdów

Disruptor Shields – Tarcze absorbują zniszczenia, które normalnie uszkodziłyby pancerz. Small Shields absorbują 200 punktów zniszczeń, a Large Shields – 400. Pojazd może być wyposażony w kilka tarczy, ich efekt sumuje się.

Cloaking Field – Pole maskujące utrudnia namierzenie pojazdu.

Teleporter – Pojazd wykonuje w powietrzu miniskoki przestrzenne i trudniej jest go trafić.

Walka taktyczna

WALKA W CZASIE RZECZYWISTYM

Kiedy jest najskuteczniejsza? Podczas obrony bazy, dzięki czemu lepiej sprawdzają się Security Stations. Także podczas zwykłych misji, kiedy chcesz, aby twoi agenci strzelali z dwóch broni naraz.

WALKA Z PODZIAŁEM NA TURY

Najlepsza podczas rajdów na budynki w mieście, kiedy chcesz znaleźć psiclone.

Bazy

Wybór bazy – duże budynki, chociaż wytrzymalsze, są droższe, a ich cena wcale nie musi przekładać się na wewnętrzną powierzchnię użytkową. Jeśli martwisz się o ataki na bazę, lepiej wykup budynek Warehouse niż Slum. Najlepiej, gdy uda ci się kupić bazę z trzema lub czterema Vehicle Ports.

Wnętrze – ważne jest, jak duża jest powierzchnia bazy, bo to decyduje o tym, co możesz w niej postawić. Można zakładać bazy o konkretnym przeznaczeniu – w jednej warsztaty, w drugiej laboratoria itp. Pamiętaj o tym, żeby stawiać wokół wejść Security Stations, co chroni bazę przed intruzami. Vehicle Repair Bays to także wejścia i najlepiej usytuować je obok wejścia głównego i otoczyć kordonem Security Stations.

OBRONA

Przed wrogimi agentami – Security Stations odwalą za ciebie kawał roboty.

Przed powietrznym atakiem – najlepiej wybierać solidny budynek na bazę, jak np. Two–story Warehouse. Pamiętaj, że gdy budynek się zawali, zginą wszyscy znajdujący się wewnątrz agenci i naukowcy. Dlatego lepiej zestrzelić UFO, zanim zbliży się do twojej bazy.

Obcy wymiar

Nie wejdziesz do budynku Obcych, dopóki nie zostanie on zbadany przez twoich naukowców.

Pamiętaj o eskorcie, która ściągnie na siebie uwagę UFO. Kiedy zniszczysz budynek wroga, poczekaj, aż będziesz miał wolną drogę i nie spotkasz patrolu UFO.

WALKA W BUDYNKACH OBCYCH

Obcy ściągają posiłki co kilkanaście sekund przez pomarańczowe teleportery. Dlatego musisz je zniszczyć, np. za pomocą Vortex Bomb. Wewnątrz nie musisz niszczyć wszystkiego, tylko ważniejsze obiekty. W Alien Farms trzeba zniszczyć także białe sześciany.

FAQ

Agenci

Ludzie

Ludzie są słabi, ale ich fizyczne cechy mogą wzrosnąć podczas walki i treningu. Mają raczej mierne zdolności psioniczne. Wybieraj tych ludzi, którzy mają największą siłę (Strenght) i szybkość (Speed lub Time Units). Wartości cech mają pewną podstawę, do której dodaje się losowo kilka punktów – od 0 do maximimum podanego poniżej.

Sectoidalne Hybrydy

Hybrydy są dobrymi psionikami, ale nie są tak silne i szybkie jak ludzie. Ich zdolności psi rosną podczas walki i treningu. Wybieraj hybrydy, które mają największe cechy: Speed/time Units, Strength, Psi–power i Psi–attack (w tej właśnie kolejności).

Nie będziesz mógł werbować hybryd, jeśli masz złe stosunki z Mutant Alliance.

Androidy

Androidy są bardzo silne, ale ograniczone swoim programem. W odróżnieniu od ludzi i hybryd, ich celność (Accuracy) i reakcje rosną minimalnie, ponadto ich cechy rozwijają się tylko podczas walki.

Dlatego wybieraj androidy, które mają najwyższą celność i reakcje.

Nie możesz werbować androidów, jeśli masz złe stosunki z S.E.L.F.

Cecha	Ludzie	Hybrydy	Androidy
Time Units	70 + 15	60 + 15	60 + 20
Health	40 + 10	30 + 10	70 + 20
Stamina	80 + 40	70 + 30	120 + 50
Accuracy	65 + 20	60 + 20	50 + 20
Reactions	10 + 30	15 + 30	15 + 25
Strength	40 + 15	30 + 10	55 + 30
Bravery	20 + 50	20 + 30	60 + 40
Psi-energy	5 + 15	30 + 15	0 + 0
Psi-attack	5 + 15	25 + 15	0 + 0
Psi-defense	15 + 15	25 + 15	100 + 0

Przeciwnicy

Anthropod. Zagrożenie: duże. Podstawowy żołnierz obcych, posługuje się różną bronią. We wczesnych misjach często uzbrojony w Brainsucker Launcher. Później używa Boomeroidów, Devastator Cannon, Vortex Bomb i innych lepszych broni.

Brainsucker. Zagrożenie: średnie (tury) / małe (czas rzeczywisty). Brainsucker próbuje skoczyć najbliższemu agentowi na twarz, wyssać mu mózg i zastąpić go obcym organizmem, który przejmuje kontrolę nad ciałem. Ten proces jest nieodwracalny.

Nieprzyjemną cechą brainsuckerów jest ich umiejętność wykonywania szybkich i dalekosiężnych skoków. W czasie rzeczywistym, gdy brainsucker skoczy agentowi na twarz i w pobliżu nie ma innych ludzi, którzy by go zastrzelili, pozostaje tylko upuścić odbezpieczony granat gazowy lub eksplodujący. Obcy twór zginie, a agent zostanie tylko ranny.

W walce turowej wszystko zależy od reakcji agentów, dlatego warto pozostawiać każdemu trochę punktów na strzał. W fazie ruchu obcych, gdy brainsucker będzie się zbliżał, agent samodzielnie strzeli i prawdopodobnie zabije obcego.

Hyperworm. Zagrożenie: średnie. Hyperwormy to zwinne, lądowe „piranie", wypełzające z brzuchów multiwormów. Mają miękkie ciało i amunicja wybuchowa zadaje im podwójne obrażenia.

Megaspawn. Zagrożenie: bardzo duże. Megaspawny to wielkie, owłosione bestie uzbrojone w Disruptor Cannon i Missile Launchers. Na szczęście nie wystrzeliwują pocisków, jeżeli mogłyby znaleźć się w zasięgu ich wybuchu.

Micronoid. Zagrożenie: średnie. Micronoidy przypominają pełzający budyń, nie mają broni, ale za to zdolności psioniczne i próbują przejąć kontrolę nad agentami. Broń wystrzeliwująca ostre pociski (Projectile) nie jest przeciw nim zbyt skuteczna. Są całkowicie odporne na Stun Grenades i żeby złapać świństwo żywcem, trzeba się posłużyć Stun Grapplerem..

Multiworm. Zagrożenie: nikłe. Powolne i niezdarne, Multiwormy noszą w sobie pięć hyperwormów. Plują zielonym kwasem.

Popper. Zagrożenie: bardzo duże (tury) / duże (czas rzeczywisty). Poppery to jednostki samobójcze. Są szybkie i eksplodują w pobliżu agentów.

W walce turowej, trzeba się zdać na refleks agentów (podobnie jak z brainsuckerami). Mądrze jest też umieszczać w strategicznych miejscach Proximity Mines, które załatwią nadbiegające poppery.

W czasie rzeczywistym po prostu wszyscy agenci powinni wziąć szarżującego poppera na cel.

Psimorph. Zagrożenie: średnie. Psimorphy posługują się talentem psionicznym i mogą przejąć agentów.

Queenspawn. Zagrożenie: nikłe. W grze jest tylko jedna królowa i na szczęście nie może się ruszać. Strzela ona silnie żrącym kwasem, którego lepiej unikać. Queenspawn można wziąć żywcem rzucając jeden za drugim Stun Gas Grenades.

Skeletoid. Zagrożenie: bardzo duże. Skeletoidy to elitarni żołnierze Obcych. Mają lepszy pancerz niż anthropody, posługują się bardzo dobrą bronią i potrafią latać.

Spitter. Zagrożenie: małe. Te fioletowe, bezgłowe kreatury plują ze swych szyi kwasem.

PRZECIWNICY W MIEŚCIE

Megapol Officer. Zagrożenie: duże. Po pierwsze, potrafią być równie dobrze uzbrojeni jak agenci, po drugie, nie warto zadzierać z Megapolem.

Członkowie Kultów. Zagrożenie: duże. Każda świątynia (Temple) ma na swoim składzie Rocket Launchers i Autocannons. Fanatycy potrafią napsuć krwi.

Członkowie Gangów. Zagrożenie: duże. Gangsterzy śpią z rakietnicami pod poduszką.

Ochroniarze (Rent–a–Cops). Zagrożenie: he, he, he! Ochroniarze pilnują takich budynków jak Sanctuary Clinic czy Electric Company i raczej nie lubią narażać się na niebezpieczeństwo.

Pojazdy

POJAZDY X-COM

Nazwa	Max. prędk.	Wytrzym.	Pancerz	Ile miejsc	Cena	Uwagi
Phoenix Hovercar	Engine	70	24	4	$12.000	Zainstaluj na nich małe tarcze
Hoverbike	Engine + 4	25	6	2	$5.000	Świetne do likwidacji wolniejszych UFO. Wyposaż je w Janitor Missiles, Lasers lub Plasma Cannons
Valkyrie Interceptor	Engine	280	36	8	$75.000	Mało miejsca na broń, dość wytrzymały, ale jest sporym i łatwym celem
Hawk Air Warrior	Engine	460	46	10	$100.000	
Dimension Probe	19	80	47	0		Służy do jednorazowego zajrzenia do Obcego Wymiaru
Biotrans	15	600	47	4		Spory pojazd, może zabrać wiele ekwipunku. Warto go produkować na sprzedaż
Explorer	16	400	50	8		Biotrans jest lepszy
Retaliator	15	450	66	4		Skuteczny przeciwko większym UFO
Annihilator	18	700	78	8		Zapakuj doń dwa Medium Disruptor Beams i jeden Heavy, teleporter oraz tarcze – stanie się prawie niezniszczalny
Stormdog	Engine	45	18	4	$6.000	Wolny i prawie bezużyteczny
Wolfhound APC	Engine	550	168	14	$9.000	Też do niczego
Blazer Turbo Bike	Engine +4	20	6	1	$2.000	Lepsze są Hoverbikes
Griffon AFV	Engine	700	192	4	$16.000	Dobry na krótką metę

STATKI OBCYCH	Max. prędk.	Wytrzym.	Pancerz	Punkty	Uwagi
Alien Probe	14	80	12	50	
Alien Scout	12	120	27	100	
Alien Transporter	8	400	36	140	Tego UFO musisz przechwycić do badań
Alien Fast Attack Ship	20	80	57	200	
Alien Assault Ship	8	850	48	300	Potrzebny do badań

FAQ

Alien Bomber	14	700	83	300	
Alien Escort	16	500	120	250	
Alien Battleship	12	80	102	500	Potrzebny do badań
Alien Mothership	8	2800	85	700	

Wyposażenie pojazdów

Light Weapons Control – mało przydatne.
Medium Weapons Control – jw.
Heavy Weapons Control – jw.
Cargo Module – moduł ładunkowy
Passenger Module – moduł pasażerski
Bio–Transport Module – pozwala zabierać żywych obcych.
Missile Evasion Matrix
Small i Large Disruption Shield – tarcze absorbują energię trafień i przedłużają żywot pojazdu. Małe pochłaniają 200; a duże 400 uszkodzeń. Kiedy pojazd otrzyma więcej uszkodzeń, tarcze znikają.
Cloaking Field – utrudnia namierzenie, ale niezbyt skuteczny.
Teleporter – pojazd znika i pojawia się, znika i pojawia się, utrudniając trafienie.

Broń osobista

Megapol Lawpistol
Megapol Plasma Gun – niezła broń. Zadaje dużo obrażeń, ma pojemny magazynek i dużą szybkostrzelność. Przestaje być przydatna, kiedy zaczniemy posługiwać się Devastator Cannon i Toxigun.
Marsec M4000 Machine Gun
Megapol Laser Sniper Gun
Megapol Auto Cannon – na początku całkiem niezła broń, a jej pociski przebijają twardsze pancerze.
Marsec Heavy Launcher – rakiety mają urządzenia samonaprowadzające.
Marsec MiniLauncher – jw.
Toxigun – świetna broń przeciw obcym, bezużyteczna przeciw ludziom. Najlepiej stosować magazynki z Toxi–C.
Disruptor Gun – mało celna broń, ale lepsza od zwykłej.
Devastator Cannon – broń uniwersalna, celna nawet na Full Auto.
Brainsucker Launcher – bezużyteczny.
Entropy Launcher –jw.
Dimension Missile Launcher – rakiety o dużej sile rażenia.
Power Sword
Mind Bender – urządzenie do walki psionicznej.
Megapol Stun Grapple – nieodzowne do ogłuszania obcych.
Megapol AP Grenade
Megapol Stun Grenade – ogłusza wielu obcych.
Megapol Smoke Grenade
Diablo Incendiary Grenade – granat zapalający
Marsec Proximity Mine
Marsec High Explosive
Boomeroid – lepszy od zwykłych granatów.
Vortex Mine – lepszy od zwykłej miny.
Alien Gas Grenade – działa na Obcych

Ekwipunek osobisty

Personal Disruptor Shield – pochłania energię trafień. Wystarczy trzymać to urządzenie w plecaku.

Personal Teleporter – działa kiedy agent trzyma go w ręce. Weź dwa, teleportuj się w sam środek bandy Obcych, a kiedy ci rzucą coś wybuchowego, teleportuj się z powrotem. Obcy wykończą się sami.
Personał Cloaking Field – jeśli agent trzyma to urządzenie w dłoni, trudniej jest go zobaczyć i trafić.
Medi–kit – żeby użyć apteczki, agent musi trzymać ją w dłoni i może jej użyć tylko na sobie.
Motion Scanner – detektor ruchu.
Psiclone – do sprzedania.
Elerium Pod – do sprzedania.
Megapol Armor
Marsec Armor – korpus ma wbudowane urządzenie do latania.
X–COM Armor – najlepszy pancerz.

Biologiczna broń Obcych

Megaspawn – Disruptor
Megaspawn – Launcher
Spitter – kwas
Multiworm – kwas
Alien Egg – kwas
Hyperworm – gryzie
Queenspawn – kwas
Popper – eksploduje

Mechanika gry

Im wyższy stopień trudności:
– tym większe ryzyko infiltracji organizacji przez pozostawionych w budynku Obcych,
– tym więcej pieniędzy musisz wydać na łapówki,
– tym szybciej Obcy zaczynają stosować lepszą broń,
– tym wytrzymalsi są w walce przeciwnicy,
– tym mniej masz pieniędzy,
– tym rzadziej ogłaszany jest alert.

FAQ

Walka powietrzna

Kiedy pojazd zostaje trafiony, to:
1. Odejmij zadawane zniszczenia (Damage) broni od tarcz (shields). Jeśli tarcze zejdą poniżej zera, odejmij pozostałe uszkodzenia od pkt. 2
2. Podziel pancerz przez 6.
3. Jeśli coś zostanie, odejmij od wytrzymałości (Health) pojazdu.
Uwaga – pancerz nie ulega uszkodzeniu.

Walka taktyczna

Każdy kwadrat na mapie taktycznej ma bok równy 1,5 m.

Celność broni

Podstawowa celność jednostki jest modyfikowana przez poniższe czynniki, które należy dodać bądź odjąć, aby uzyskać wartość ostateczną.

Czynnik	Modyfikator
Agent stoi	+20% celności
Agent idzie	–25% celności
Ageny klęczy	+20% celności
Agent leży	+40% celności

Agent lata	–15% celności
Strzał full–auto	–50% celności
Strzał aimed–shot	+100% celności

Trafienia krytyczne w dowolną rękę także zaniżają celność.

Celność rzutu granatem

Czynnik	Modyfikator
Agent stoi	+10% celności
Agent idzie	–12.5% celności

Trafienia krytyczne w dowolną rękę także zaniżają celność rzutu.

Obrażenia

Bullets/Energy Beams – Rany od kul i promieni mogą być niższe lub wyższe o połowę od podstawowej wartości damage broni, tak więc kule z Machine Gun mogą zadać od 11 do 32 punktów obrażeń.

Broń ogłuszająca (Stun) – Kiedy obrażenia otrzymane z tego rodzaju broni przekroczą połowę żywotności (Health) ofiary, pada ona nieprzytomna na ziemię. Takie obrażenia nie niszczą pancerza. Ogłuszony osobnik odzyskuje 1 pkt zdrowia na sekundę i po jakimś czasie wstanie.

Explosives – Broń tego typu zadaje pełne obrażenia tylko w centrum wybuchu i słabnie w kierunku krańców jego zasięgu. 1/8 obrażeń od wybuchu to obrażenia traktowane jak przy ogłuszeniu.

Psionika – Sukces psionicznego ataku można obliczyć:

$$\text{prawdopodobieństwo sukcesu} = \frac{100*attack*(100 - defense)}{attack*(100 - defense) + 100*defense}$$

$$attack = \frac{\text{psiattack rating} * 40}{\text{koszt inicjacji akcji}}$$

defense = wartość cechy psidefense

Inicjacja kontroli umysłu kosztuje 32 psi, ogłuszenia – 16 psi, przestraszenia – 10 psi, a sonda – 8 psi. Podtrzymanie działania tych zdolności także kosztuje punkty psi.

Agenci

Tylko ludzie i hybrydy mogą podwyższać cechy przez trening. Na każde 4 godziny treningu, agent ma szansę podnieść niektóre cechy o 1 punkt. Ta procentowa szansa równa jest 100 – wartość cechy. Tak więc im wyższa cecha, tym mniejsza szansa na podwyższenie przez trening.

Na każde 4 godziny treningu psionicznego agent ma szansę podnieść niektóre z cech psionicznych. Jednak nigdy nie może zwiększyć ich więcej niż trzykrotnie. Ponadto wysokość wzrostu tych cech zależy od energii Psi agenta. Szansa podwyższenia cech psi jest procentowo równa 100 – (3 * obecna wartość cechy – początkowa wartość). Psi–attack podwyższa się o 1/20 energii Psi, podobnie jak psi–defense. Energia Psi rośnie o 1 punkt.

Wyróżnienia i medale

Stopień	wymogi
Rookie	–
Squaddie	musi zebrać 8 Combat Rating Points
Squad Leader	jeśli (Rookies + Squaddies) / (Squad Leaders + 1) to mniej niż 4
Sergeant	jeśli Squad leaders / (Sergeant + 1) to mniej niż 2
Captain	jeśli Sergeants / (Captains + 1) to mniej niż 2
Colonel	jeśli Captains / (Colonels + 1) to mniej niż 2

Commander gdy nie ma innego i jest co najmniej dwóch pułkowników (Colonel)

Po każdej misji nominację może otrzymać max. pięciu agentów i to tych z najwyższymi cechami. Stopień wpływa na morale agentów.

Leczenie – Medi–kits leczą krytyczne rany i przywracają 5 punktów zdrowia. W bazie agenci zdrowieją po nocnym odpoczynku w tempie 0.8 pkt. zdrowia na każdą godzinę.

Morale – morale agenta rośnie, gdy agenci zadają wrogowi straty i spada, gdy agenci ponoszą straty. Na morale ma duży wpływ wartość cechy Bravery. Morale spada o wiele bardziej, gdy giną agenci wyżsi stopniem. Wysocy rangą agenci nie cierpią z powodu straty morale tak bardzo, jak agenci niżsi stopniem.

Kiedy agent straci więcej niż 30 punktów morale, może wpaść w panikę. Spanikowany agent ucieka, zamiera w bezruchu lub strzela na oślep.

Obciążenie – agent może nieść tyle kilogramów ile wynosi jego siła pomnożona przez cztery. Jednak zbyt obciążony agent traci coraz więcej punktów akcji.

Ruch – w czasie rzeczywistym ruch jest wyznaczany przez cechę szybkość (Speed). Każda klatka gry to 1/36 sekundy. W tym czasie agent może przejść tyle kroków, ile wynosi jego szybkość. Każdy kwadrat mapy taktycznej dzieli się na 80 kroków, więc agent mający tą wartość równą 10 przejdzie kwadrat w 8 klatek (8/36 sekundy).

Bieg to pełna wartość szybkości, chód to połowa, a czołganie się 1/3.

Obrót o 45 stopni trwa jedną klatkę (1/36 sekundy).

Powstanie z pozycji klęczącej trwa 8 klatek.

Rzut trwa 22 klatki.

Celowanie trwa 6 klatek.

Strzał trwa 4 klatki.

Przeładowanie zależy od szybkostrzelności broni.

Drzwi otwierają się 12 klatek.

W walce turowej ruch zależy od punktów akcji (Time Units).

Ruch	Koszt w punktach akcji (PA)
Bieg	2
Chód	4
Czołganie się	6
Zmiana pozycji	10% max PA
Zwrot o 45 stopni	1
Strzał:	
Aimed	(36/Fire Rate)% max PA
Snap Shot	(18/Fire Rate)% max PA
Automatic	(9/Fire Rate)% max PA
Podniesienie przedmiotu	10% max PA
Użycie skanera	10% max PA
Rzut	20% max PA
Psionic attack	10% max PA
Użycie medi–kit	37.5% max PA
Teleportacja	55% max PA

Punktacja

W walce otrzymujesz punkty za zabitych Obcych i znalezione przedmioty, a tracisz, gdy giną agenci i gubisz ekwipunek.

Każdy Obcy jest odpowiednio punktowany, nie otrzymujesz punktów za tych Obcych, którzy sami wykrwawili się na śmierć.

Tracisz połowę punktów Combat Rating, gdy agent zostanie zainfekowany przez brainsuckera. Te punkty dodaje się do Casualty Penalty. Zabity agent kosztuje 10 pkt. Casualty Penalty.

Wynik to Combat Rating + bonus za dowodzenie (Leadership Bonus) – Casualty Penalty + schwytani żywcem obcy + zdobyte artefakty – stracony ekwipunek

Podczas gry strategicznej, w mieście, zyskujesz punkty za zakończone badania, zestrzelenie UFO i niszczenie budynków obcych. Tracisz 30 punktów za każdy alien alert, punkty równe 1/4 wartości punktowej UFO, które ci uciekło przez bramę, punkty równe punktowej wartości pojazdów X-COM, które zostały zniszczone i do 20 punktów za umyślnie zniszczony budynek.

Na koniec tygodnia komputer podlicza wszystkie punkty, by określić twoje postępy i przyznać odpowiednią do nich dotację senatu.

Tabele

Broń agentów – Celność rzutu granatem zależy od celności agenta. Celność pocisków kierowanych jest niezależna od celności agenta. Jeśli cel ma personal Cloaking Device, celność zostaje zredukowana o pewną wartość.

Amunicja – Broń, która sama się ładuje, ma „+" przed ilością ładunków.

Pole rażenia – Im dalej od środka wybuchu, tym jego siła słabsza.

Punkty – Tam, gdzie są podane dwie wartości, druga odnosi się do magazynka.

Nazwa	Typ	Amunicja	Celność	Szybkostrzelność	Damage	Zasięg	Punktacja
AP Grenade	Explosive	–	–	–	48	4	1
Stun Grenade	Stun	–	–	–	80	7	1
Smoke Grenade	Smoke	–	–	–	90	8	1
ncendiary Grenade	Incend.	–	–	–	80	6	1
Proximity Mine	Explosive	–	–	–	75	8	2
High Explosive	Explosive	–	–	–	90	6	2
Boomeroid	Explosive	–	–	–	70	7	7
Vortex Mine	Explosive	–	–	–	150	7	8
Alien Gas Grenade	Gas	–	–	–	80	8	4
M4000 Machine Gun	AP	36	30%	3.00	11 – 32	–	2/0
Lawpistol	AP	16	45%	2.00	12 – 36	–	2/0
Plasma Gun	Plasma	42	55%	1.20	18 – 53	–	4/1
Laser Sniper Gun	Laser	30	95%	0.85	13 – 39	–	3/0
Disruptor Gun	Disruptor	+28	30%	1.12	21 – 63	–	4
Devastator Cannon	Disruptor	+34	75%	0.90	35 – 105	–	10
Toxigun A-clip	Toxin A	16	40%	4.50	25 – 75	–	4/2
Toxigun B-clip	Toxin B	16	40%	4.50	33 – 98	–	4/2
Toxigun C-clip	Toxin C	16	40%	4.50	43 – 128	–	4/2
Auto Cannon AP	AP	24	40%	1.05	20 – 60	–	3/0
Auto Cannon HE	Explosive	24	40%	1.05	33	8	3/0
Auto Cannon IN	Incend.	24	40%	1.05	37	7	3/0
Mini Launcher HE	Explosive	5	30%	0.55	40	8	4/1
Mini Launcher IN	Incend.	5	30%	0.55	40	8	4/1
Heavy Launcher HE	Explosive	1	10%	0.45	90	8	4/1
Heavy Launcher IN	Incend.	1	10%	0.45	90	8	4/1
Dimension Launcher	Explosive	1	85%	0.37	110	8	10/8
Entropy Launcher	Entropy	3	–	0.36	9 – 27	–	7/7
Power Sword	Plasma	+15	95%	1.02	38 – 113	–	2
Stun Grapple	Stun	+5	75%	0.81	45 – 135	–	1
Mind Bender	–	–	–	–	–	–	5

Broń pokładowa

Nazwa	Amunicja	Accuracy	Szybkostrzelność	Szybk.	Zasięg	Kąt rażenia	Samonapr.	Uszkoaz.
Bolter 4000 Laser Gun	–	45%	3.0	38	200	90	–	12
Lancer 7000 Laser Gun	–	40%	3.0	38	300	90	–	16
Rendor Plasma Gun	70	36%	3.0	38	250	90	–	20
Lineage Plasma Cannon	110	34%	3.0	38	400	90	–	25
Plasma Multi–system	30	38%	6.0	38	175	180	–	14
Light Disruptor Beam	–	50%	2.4	28	150	180	–	20
Medium Disruptor Beam	–	40%	2.1	30	300	180	–	40
Heavy Disruptor Beam	–	30%	1.8	32	600	180	–	80
40mm Auto Cannon	300	30%	6.0	20	175	90	–	10
Janitor Missile	24	24%	1.0	16	250	135	24	22
Prophet Missile	26	24%	0.9	18	350	270	32	26
Justice Missile	1	26%	0.5	10	1000	135	12	50
Retribution Missile	1	22%	0.4	10	1150	135	10	68
Disruptor Bomb	32	18%	0.4	16	450	270	34	94
Stasis Bomb	5	20%	0.4	24	250	270	34	–
Disruptor Multi–Bomb	12	16%	0.3	12	250	270	24	98
Multi–Bomb Fragment	–	–	–	22	–	–	28	65
Laser Defense Array	–	12%	9.0	38	64	360	–	8
Plasma Defense Array	–	8%	9.0	38	84	360	–	12
40mm AC Turret	500	30%	6.0	20	150	360	–	14
Airguard AA Cannon	600	28%	2.0	15	180	360	–	16
GLM Array	12	24%	1.5	17	225	360	12	26
Plasma Turret Cannon	130	15%	4.5	38	400	360	–	30
GLM Air Defense	16	25%	1.05	17	325	360	14	28
Rumble Cannon	–	25%	5.1	20	250	90	–	34

UFO

Pancerz dzieli się na sześć stron statku (góra, spód, przód, tył, lewa i prawa burta)

Nazwa	Pancerz	Health	Speed	Punkty	Uzbrojenie
Probe	12	80	14	50	Light Disruptor Beam
Scout	27	120	12	100	Light Disruptor Beam + Small Disruption Shield
Transporter	36	400	8	150	Light Disruptor Beam + Small Disruption Shield
Fast Attack Ship	57	80	20	200	Medium Disruptor Beam + Small Disruption Shield
Destroyer	84	600	12	250	Disruptor Bomb Launcher + Small Disruption shield + Teleporter
Assault Ship	48	850	8	300	Medium Disruptor Beam + Small Disruption Shield + Cloaking Field + Teleporter
Bomber	84	700	14	300	Light Disruptor Beam, Disruptor Multi–Bomb + Large Disruption Shield + Teleporter + Cloaking Field
Escort	120	500	16	250	Stasis Bomb Launcher + Large Disruption Shield + Cloaking Field + Teleporter
Battleship	102	80	12	500	Heavy Disruptor Beam, Disruptor Bomb Launcher + Large Disruption Shield + Teleporter
Mothership	84	2800	8	700	Heavy Disruptor Beam, Disruptor Multi–Bomb, Stasis Bomb Launcher + Large Disruption Shield + Teleporter
Overspawn	102	1800	4	400	masa ciała

FAQ

Załoga UFO

Zestrzelone UFO spada na ziemię i część załogi ginie. Podane niżej wartości nie uwzględniają losowych strat załogi związanych z rozbiciem UFO.

1 – Alien Egg 2 – Anthropod 3 – Brainsucker 4 – Chrysalis
5 – Hyperworm 6 – Megaspawn 7 – Micronoid 8 – Multiworm
9 – Popper 10 – Psimorph 11 – Skeletoid 12 – Spitter

Pojazd	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Transporter	2	4	–	2	2	–	–	–	1	–	–	4
Fast Attack Ship	–	6	2	–	–	–	–	–	1	–	–	2
Destroyer	–	8	–	–	–	–	–	–	–	–	3	3
Assault Ship	–	6	–	2	–	–	–	–	4	–	2	4
Bomber	–	3	–	–	–	–	–	–	2	–	7	–
Escort	–	3	–	–	–	1	–	–	2	–	7	–
Battleship	–	8	–	–	–	3	3	–	5	1	5	5
Mothership	–	4	–	–	–	2	3	–	5	2	9	–

Obcy desantowani przez UFO

Liczba i rodzaj Obcych, stosownie do ich cyklu życiowego i natury, mogą ulegać zmianie wraz z upływem czasu. Mogą oni przechodzić do sąsiednich budynków, wykluwać się z jaj i chrysalisów lub też umierać ze starości.

1 – Alien Egg 2 – Anthropod 3 – Brainsucker 4 – Multiworm
5 – Popper 6 – Skeletoid 7 – Spitter

Pojazd	1	2	3	4	5	6	7
Probe	–	1	1	–	–	–	2
Scout	3	1	2	2	–	–	5
Transporter	5	5	3	3	1	–	3
Fast Attack Ship	–	3	–	1	3	3	–
Destroyer	5	8	4	1	–	4	–
Assault Ship	5	6	5	2	2	5	2
Bomber	–	5	–	–	–	–	3
Escort	4	–	–	–	4	3	2
Battleship	5	4	–	–	2	5	4
Mothership	5	4	–	–	5	6	4

Obcy w budynkach w swoim wymiarze

Anthropody, skeletoidy i spittery teleportują się jako posiłki. Rodzaj może być losowy, ale czas jest ściśle określony.

1 – Alien Egg 2 – Anthropod 3 – Hyperworm 4 – Megaspawn
5 – Micronoid 6 – Multiworm 7 – Popper 8 – Psimorph
9 – Skeletoid 10 – Spitter 11 – Queenspawn

Budynek		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Sleeping Chamber	40	–	6	6	–	2	–	–	–	6	2	–
Food Chamber	35	–	12	–	–	–	–	–	2	6	–	–
Alien Farm	12	–	6	–	–	–	3	6	2	12	–	–
Maintenance Factory	30	–	6	–	2	–	2	6	–	6	–	–
Incubator Chamber	20	–	6	–	–	–	4	–	–	12	2	–
Control Chamber	10	–	12	–	–	–	2	–	–	12	2	–
Spawning Chamber	18	6	6	–	3	–	–	–	2	6	–	1
Organic Factory	20	–	12	–	–	–	1	–	2	12	2	–
Megapod Chamber	10	–	12	–	2	–	–	–	2	12	2	–
Dimension Gate	5	–	0	–	6	–	2	–	6	18	–	–

Statystyki obcych

PA/Speed – Punkty akcji (Time Units) i szybkość (Speed) są dla walki turowej/w czasie rzeczywistym.

Rodzaj	Health	Armor	Acc	PA/Speed	Brave	Psi Power	Psi Attck	Psi Def	Punkty
Alien Egg	80	5	40	30/0	–	–	–	100	4
Anthropod	60	5	100	56/7	80	–	–	40	10
Brainsucker	20	5	100	90/11	–	–	–	100	4
Chrysalis	86	12	–	30/0	–	–	–	100	3
Hyperworm	44	7	70	82/10	–	–	–	90	5
Megaspawn	260	31	50	50/4	100	–	–	100	30
Micronoid	80	0	40	30/3	–	75	65	85	15
Multiworm	340	6	50	45/5	–	–	–	75	8
Popper	35	7	–	110/13	–	–	–	100	8
Psimorph	420	10	70	36/4	80	170	85	80	30
Queenspawn	600	30	60	45/0	–	–	–	90	50
Skeletoid	34	14	70	86/10	70	–	–	55	14
Spitter	65	7	38	56/7	80	–	–	100	8
Fanatycy	40–50	15	60–80	60–75/ 7–9	40–80	5–20	20–45	20–60	10
Gangsterzy	40–50	20	60–80	60–75/7–9	40–80	5–20	5–20	15–45	10
Megapo	40–50	20	55–75	60–75/7–9	40–80	5–20	5–20	15–35	10
Rent-a-Cop	40–50	18	60–80	60–75/7–9	40–80	5–20	5–20	20–50	10

Zyski z produkcji w warsztatach (Workshop)

Robocizna – inżynier za godzinę dostaje $4.76, przyjmując wartość jego cechy średnio 85. Robocizna to (godziny pracy / 85) * $4.76.

Żeby zredukować koszta, należy wynajmować inżynierów z najwyższymi cechami.

Całkowity koszt – to koszt robocizny (Labor Cost) i produkcji (Manufacture Cost).

Cena rynkowa – to wyjściowa cena towaru na rynku. Cena spada, w zależności od popytu i podaży.

Zyskane godziny – najkorzystniejsze do produkcji przedmioty mają najwyższy wskaźnik zyskanych godzin. To np. Stasis Bomb, Biotrans, Toxigun i X–COM Body Shield.

Towar	czas pracy	Robocizna	Koszt prod	Koszt całk.	Cena rynk	Zysk	Zyskane godz.
Alien Gas Grenade	1000	56	250	306	600	294	.294
Toxigun	3000	168	1200	1368	2780	1412	.470
Toxigun A–clip	800	44	200	244	500	256	.320
Toxigun B–Clip	900	50	300	350	700	350	.438
Toxigun C–Clip	1000	56	400	456	900	444	.444
Disruptor Gun	7000	392	600	992	2100	1108	.158
Devastator Cannon	12000	672	1200	1872	4500	2630	.219
Dimension Launcher	5500	308	1200	1508	3100	1592	.289
Dimension Missile	4000	224	400	624	1300	676	.169
Boomeroid	3000	168	230	398	840	442	.147
Vortex Mine	5000	280	250	530	1130	600	.120
Personal Shield	14000	782	2000	2782	5770	2988	.213
Personal Teleporter	25000	1400	6000	7400	18200	10800	.432
Personal Cloak Field	18000	1006	3000	4006	8300	4294	.238
X–COM Leg Shields	3400	190	1200	1390	2830	1440	.423
X–COM Body Shield	3800	212	1500	1712	3480	1770	.465
X–COM Arm Shields	3400	190	1200	1390	2830	1440	.423
X–COM Head Shield	3800	212	1500	1712	3480	1770	.465
Adv. Control System	15000	840	4000	4840	8000	3160	.210
Bio–Transport Module	4000	224	700	924	950	26	.006
Small Shield	20000	1120	5000	6120	12500	6380	.319
Large Shield	30000	1680	8000	9680	19800	10120	.337
Cloaking Field	35000	1960	6000	7960	16450	8490	.242

FAQ

Teleporter	45000	2520	11000	13520	27700	14180	.315
Light Disruptor Beam	12000	672	2000	2672	5600	2928	.244
Med. Disruptor Beam	20000	1120	4000	5120	10500	5380	.269
Heavy Disruptor Beam	35000	1960	8000	9960	20500	10540	.301
Disruptor Launcher	8000	448	3000	3448	7000	3552	.444
Disruptor Bomb	4000	224	1500	1724	3500	1776	.444
Stasis Bomb Launcher	6000	336	2000	2336	4760	2424	.404
Stasis Bomb	2000	112	1200	1312	2650	1338	.669
Multi Launcher	10000	560	4000	4560	9260	4700	.470
Disruptor Multi–Bomb	5000	280	1800	2080	4230	2150	.430
Dimension Probe	25000	1400	6000	7400	10000	2600	.104
Biotrans	35000	1960	12000	13960	34000	20040	.572
Explorer	55000	3080	22000	25080	44000	18920	.344
Retaliator	75000	4200	35000	39200	70000	30800	.410
Annihilator	100000	5600	50000	55600	100000	44400	.444

Ceny towarów

Cena – początkowa cena. Bieżąca cena zależy od podaży i popytu.

Ilość (Min, Max) – pozwala określić tygodniowy Stock Level (poziom zapasów magazynowych).

Tydzień – tydzień, w którym towar po raz pierwszy jest wystawiony na sprzedaż. Jeśli nie podano żadnej wartości, znaczy to, że towar trzeba znaleźć lub zrobić w warszacie bazy.

Towar	Cena	Stock min i max		Tydzień	Producent
Phoenix Hovercar	12000	4	15	1	Marsec
Hoverbike	5000	4	20	1	Marsec
Valkyrie Interceptor	75000	2	8	1	Marsec
Hawk Air Warrior	100000	2	6	2	Marsec
Stormdog	6000	5	20	1	Marsec
Wolfhound APC	9000	3	7	1	Marsec
Blaser Turbo Bike	2000	4	8	1	General Metro
Griffon AFV	16000	3	8	1	Marsec
Dimension Probe	10000	–	2	–	X–COM
Biotrans	34000	–	2	–	X–COM
Explorer	44000	–	2	–	X–COM
Retaliator	70000	–	2	–	X–COM
Annihilator	100000	–	2	–	X–COM
Bolter 4000 Laser Gun	1000	4	15	1	Megapol
Lancer 7000 Laser Gun	1500	4	12	1	Megapol
Rendor Plasma Gun	2500	3	8	1	Marsec
Lineage Plasma Cannon	6000	3	12	3	Marsec
Plasma Multi–System	5000	4	14	2	Marsec
40mm Auto Cannon	500	7	24	1	Megapol
Janitor Missile Array	1200	6	22	1	Megapol
Justice Missile Array	800	4	12	1	Megapol
Prophet Missile Array	1500	5	16	1	Marsec
Retribution Missile Launcher	1100	4	14	1	Marsec
Laser Defense Array	1700	5	15	1	Megapol
Plasma Defense Array	2300	4	11	3	Marsec
Light Disruptor Beam	5600	–	5	–	X–COM
Medium Disruptor Beam	10500	–	10	–	X–COM
Heavy Disruptor Beam	20500	–	15	–	X–COM
Disruptor Bomb Launcher	7000	–	8	–	X–COM
Stasis Bomb Launcher	4760	–	10	–	X–COM
Disruptor Multi–Bomb Launcher	9260	–	14	–	X–COM
40mm Auto Cannon Turret	300	4	15	1	Megapol
Airguard Anti–Air Cannon	400	4	13	1	Marsec
GLM Array	600	3	8	1	Marsec

Plasma Turret Cannon	1800	2	5	1	Marsec
GLM Air Defense	2100	2	6	1	Marsec
Rumble Cannon	1000	3	8	1	Megapol
Fusion Powerfuel	10	200	1200	1	
Elerium–115	20	180	800	1	Solmine
Multi–cannon Round	5	400	1500	1	Megapol
Janitor Missile	110	50	260	1	Megapol
Justice Missile	330	10	60	1	Megapol
Prophet Missile	200	40	200	1	Marsec
Retribution Missile	420	5	30	1	Marsec
Repeater 40mm Cannon Round	6	400	1200	1	Megapol
Airguard 52mm Cannon Round	8	400	1400	1	Marsec
Ground Launched Missile	100	40	200	1	Marsec
Air Defense Missile	180	35	50	1	Marsec
Disruptor Bomb	3500	–	25	–	X–COM
Stasis Bomb	2650	–	20	–	X–COM
Disruptor Multi–Bomb	4230	–	30	–	X–COM
SD Standard	1000	4	10	1	Superdynamics
SD Deluxe	1500	4	9	1	Superdynamics
SD Sports	2000	3	8	1	Superdynamics
SD Turbo	3500	3	7	1	Superdynamics
SD Elite	5000	2	6	1	Superdynamics
SD Special	7000	2	5	1	Superdynamics
Metro Roadhog	400	4	12	1	General Metro
Metro Roadgrav	600	3	11	1	General Metro
Metro Turbograv	900	2	10	1	General Metro
Metro Powergrav	1200	2	9	1	General Metro
Metro Multipower Plus	1600	2	8	1	General Metro
Cargo Module	300	4	12	1	Superdynamics
Passenger Module	400	4	12	1	General Metro
Bio–Transport Module	950	–	4	–	X–COM
Light Weapons Control	1000	3	5	1	Cyberweb
Medium Weapons Control	3000	2	4	1	Cyberweb
Heavy Weapons Control	6000	1	2	3	Cyberweb
Advanced Control System	8000	–	6	–	X–COM
Missile Evasion Matrix	4000	2	4	2	Cyberweb
Small Disruption Shield	12500	–	10	–	X–COM
Large Disruption Shield	19800	–	15	–	X–COM
Cloaking Field	16450	–	17	–	X–COM
Teleporter	27700	–	20	–	X–COM
AP Grenade	70	20	50	1	Megapol
Stun Grenade	50	20	60	1	Megapol
Smoke Grenade	30	25	60	1	Megapol
Incendiary Grenade	60	10	30	1	Diablo
Proximity Mine	300	10	30	2	Marsec
High Explosive	800	8	16	1	Marsec
Lawpistol	300	15	50	1	Megapol
Lawpistol Clip	10	20	80	1	Megapol
M4000 Machine Gun	800	9	24	1	Marsec
M4000 Machine Gun Clip	20	40	70	1	Marsec
Läser Sniper Gun	900	5	15	1	Megapol
Laser Pod	40	30	55	1	Megapol
Autocannon	1200	3	8	1	Megapol
Autocannon AP Clip	30	20	40	1	Megapol
Autocannon HE Clip	40	20	40	1	Megapol
Autocannon IN Clip	30	20	40	1	Megapol
Plasma Gun	1600	3	6	2	Megapol
Plasma Gun Pod	50	15	40	2	Megapol

Heavy Launcher	800	2	4	2	Marsec
Heavy Launcher HE Missile	40	5	20	2	Marsec
Heavy Launcher IN Missile	40	5	20	2	Marsec
Heavy Launcher AG Missile	700	–	15	–	Marsec
Minilauncher	900	2	6	3	Marsec
Minilauncher HE Missile	35	10	30	3	Marsec
Minilauncher IN Missile	35	10	30	3	Marsec
Minilauncher AG Missile	900	–	30	–	Marsec
Stun Grapple	400	5	20	1	Megapol
Powersword	400	1	5	3	Marsec
Mind Bender	1200	3	12	1	Marsec
Medi-kit	250	4	14	1	Nanotech
Motion Scanner	900	2	6	1	Marsec
Alien Gas Grenade	600	–	15	–	X-COM
Toxigun	2780	–	8	–	X-COM
Toxigun A-Clip	500	–	16	–	X-COM
Toxigun B-Clip	700	–	16	–	X-COM
Toxigun C-Clip	900	–	16	–	X-COM
Disruptor Gun	2100	–	10	–	X-COM
Devastator Cannon	4500	–	20	–	X-COM
Boomeroid	840	–	15	–	X-COM
Brainsucker Launcher	200	–	6	–	X-COM
Brainsucker Pod	200	–	4	–	X-COM
Entropy Launcher	300	–	4	–	X-COM
Entropy Pod	100	–	10	–	X-COM
Dimension Missile Launcher	3100	–	25	–	X-COM
Dimension Missile	1300	–	30	–	X-COM
Vortex Mine	1130	–	25	–	X-COM
Personal Disruptor Shield	5770	–	30	–	X-COM
Personal Teleporter	18200	–	40	–	X-COM
Personal Cloaking field	8300	–	30	–	X-COM
Megapol Leg Armor	400	8	24	1	Megapol
Megapol Body Armor	400	8	24	1	Megapol
Megapol Left Arm Armor	300	8	24	1	Megapol
Megapol Right Arm Armor	300	8	24	1	Megapol
Megapol Helmet	400	8	24	1	Megapol
Marsec Leg Unit	600	2	15	2	Marsec
Marsec Body Unit	1200	2	15	2	Marsec
Marsec Left Arm Unit	600	2	15	2	Marsec
Marsec Right Arm Unit	600	2	15	2	Marsec
Marsec Head Unit	700	2	15	2	Marsec
X-COM Leg Shield	2830	–	20	–	X-COM
X-COM Body Shield	3480	–	20	–	X-COM
X-COM Left Arm Shield	2830	–	20	–	X-COM
X-COM Right Arm Shield	2830	–	20	–	X-COM
X-COM Head Shield	3480	–	20	–	X-COM
Psiclone	4500	–	40	–	Psyke
Elerium Pod	3000	–	40	–	Solmine

rys. Michał Kusinowicz

GRY RPG W ŚWIECIE STAR WARS

Leszek M. Kujawski
Przemysław Szynkora

WSTĘP

Czy oglądając po raz enty któryś z epizodów gwiezdnej sagi Lucasa nie odczułeś/odczułaś* (niepotrzebne skreślić) pewnego niedosytu? Czy nigdy nie pragnąłeś zobaczyć więcej, przeżyć więcej? Czy czytając jedną z powieści tej serii, nigdy nie nabrałeś ochoty stać się jej częścią, zostać uczniem jednego z pozostałych przy życiu Mistrzów Jedi, wziąć udział w jednej z akcji Rebelii przeciw znienawidzonemu Imperium lub samotnie przebić się zdezelowanym frachtowcem przez blokadę wokół Corelii? A może zaciągnąć się do wywiadu Imperium i tropić wszelki wrogi i wywrotowy element? Na pewno chciałeś. Do Ciebie adresujemy ten krótki tekst. Chcemy przedstawić Ci grę fabularną rozgrywającą się w świecie Dartha Vader i Imperatora Palpatina – słowem, w świecie Gwiezdnych Wojen. Zamiarem naszym było jak najlepsze przybliżenie tego systemu. Czy nam się udało, ocenisz sam. Oczywiście to co tu przeczytasz, nie pozwoli ci od razu zagrać. Mamy jednak nadzieję, że przybliży ten wspaniały system na tyle, iż otwierając kiedyś po raz pierwszy podręcznik podstawowy nie poczujesz się zagubiony. Jeżeli więc jesteś zainteresowany, zapraszmy do dalszej lektury, jeśli nie, poczekamy na Ciebie cierpliwie.

Niech Moc będzie z Tobą

BOHATEROWIE I ŚWIATY

Przed odrobiną móżdżenia nad regułami i zasadami zapoznajmy się z głównymi bohaterami świata Star Wars, później odwiedzimy niektóre ze światów znanych z Trylogii i nie tylko. Zaczniimy od postaci i to od tych najbardziej charakterystycznych.

Imperator Palpatine

Dzięki Star Wars Roleplaying Game świat dowiedział się, jak bardzo kiepskim mechanikiem jest Imperator. A poważnie, nie ma postaci w Star Wars RPG bardziej przerażającej niż On sam. Po rozwiązaniu Senatu stał się niepodzielnym władcą znanej części Galaktyki. Jako Mistrz Ciemnej Strony Mocy, siłą swego umysłu kierował poczynaniami swoich podwładnych. Jednym z narzędzi sprawowania władzy była dla Imperatora siatka mniej lub bardziej jawnie działających agentów mających baczenie na każde słowo, czy gest obserwowanej osoby.

Lord Darth Vader

Zakuta w czarną zbroję postać. Budzący grozę Ciemny Jedi. Sługa Imperatora. Spotkanie z nim w czasie przygód gwarantuje wiele emocji. Jest bezwzględny i nie interesują go kompromisy. Próba walki, oporu? Nie! To samobójstwo! Ale... jeśli jest się doświadczonym rycerzem Jedi... to i tak jest to spore wyzwanie, nawet dla bardzo mocno rozbudowanej postaci. Zresztą większość graczy zna poczynania tego pana z ekranu i dobrze wie, czego można po nim oczekiwać. Jedyną osobą, która mogła by mu się z marszu przeciwstawić, jest Obi–Wan Kenobi, ale o nim później. Imperator obarczył bezpośrednio Vadera odpowiedzialnością za utratę Pierwszej Gwiazdy Śmierci i w gniewie ujął mu prawą rękę.

Wielki Moff Tarkin

Najbardziej bezwzględny i okrutny z Wielkich Moffów Imperium. Komandor Tarkin pomógł dokonać przewrotu Senatorowi Palpatine i właśnie dzięki temu w chwili obecnej ma on taką władzę – został dowódcą Pierwszej Gwiazdy Śmierci. Twórca tzw. Doktryny Tarkina. W jej myśl Imperium miało terroryzować całą Galaktykę, używając do tego swojej potężnej floty

©WestEndGames

niszczycieli gwiezdnych, a w szczególności superbroni, którą była Gwiazda Śmierci. Jak wiadomo, pierwszą ofiarą tej ogromnej stacji bojowej stała się planeta Alderaan. Została zniszczona jednym strzale oddanym na osobisty rozkaz Tarkina. W ten sposób Galaktyka dowiedziała się, do czego zdolni są jej nowi władcy i Nowy Porządek zaczął obowiązywać w Galaktyce.

Wielki Admirał Thrawn

Thrawn był ostatnim mianowanym przez Imperatora Wielkim Admirałem. Jest to absolutny ewenement. Znana była powszechnie niechęć Imperatora dla „nieludzi". Jak wiadomo, Admirał Thrawn człowiekiem nie jest, dlatego fakt powierzenia mu tak wysokiego stanowiska jest szczególny i wynika z niezwykłych umiejętności Admirała. Pierwszą ważniejszą operacją Thrawna była likwidacja grupy mistrzów Jedi, biorących udział w Outbound Flight Project. Potem Admirał pozostawał w odległych rejonach Galaktyki, niosąc w tamte strony Nowy Porządek i „błogosławieństwo" Imperatora. Na krótko przed wydarzeniami z Return Of The Jedi

miała miejsce wspomniana nominacja. Po bitwie pod Endor, Thrawn przez długie lata zbierał pozostałości floty, aby przywrócić blask dawnych dni i stanąć na czele nowego Imperium.

Księżniczka Leia Organa

Najmłodszy senator Starej Republiki. Leia była wzorem dla młodzieży w cywilizowanej części Galaktyki. Swoją pozycję w Senacie i przysługujący jej immunitet wykorzystywała do pomocy Rebelii. Zdobywała nowych sojuszników, broń, fundusze i pomagała werbować młodych ludzi i nieludzi do walki z siłami zła.

Luke Skywalker

Młodzieniec z pustynnej planety Tatooine. Potomek Rycerza Jedi, Anakina Skywalkera. Luke mieszka razem ze swoim wujostwem, pracuje na ich farmie i marzy o wstąpieniu do akademii. Jego los odmienił się, gdy wuj kupił od Jawów dwa roboty. Jeden z nich uciekł i w czasie poszukiwań Luke poznał byłego przyjaciela ojca, Obi–Wana Kenobiego. W dalszym splocie wydarzeń Luke dowiaduje się, czym jest Moc, pomaga uwolnić Księżniczkę Leię z Gwiazdy Śmierci i oddaje decydujący dla Bitwy Pod Yavin strzał. Nieźle, jak na młodego wieśniaka z prowincjonalnej planety. Później pobiera nauki od Mistrza Jedi, Yody. W Mieście w Chmurach Luke dowiaduje się, że Vader jest jego ojcem. Ostateczny pojedynek ojca i syna ma miejsce w Drugiej Gwieździe Śmierci. Luke zostaje wreszcie Rycerzem Jedi.

Mon Mothma

Za czasów Starej Republiki była senatorem i podobnie jak Leia, skrycie wszelkimi dostępnymi sposobami pomagała rodzącej się Rebelii osiągnąć zdolność do stawienia czoła siłom Imperium. Gdy Imperator rozwiązał Senat, Mon Mothma stała się przywódczynią Sojuszu Rebelii. Od tej chwili staje ona za każdą ważną decyzją. Jednak nie wszystkim się to podobało. Po kłótni z Mon Mothmą szeregi Rebelii opuścił Generał Bel Iblis.

Admirał Ackbar

Przedstawiciel rasy Calamari. Jeden z założycieli Sojuszu Rebeliantów. W okresie walki Sojuszu z Imperium, Admirał Ackbar wsławił się konstrukcją myśliwca B–Wing i spowodował przyłączenie floty ciężkich krążowników klasy Calamari wraz załogami do sił Sojuszu. Po powołaniu rządu Nowej Republiki, Ackbar został głównodowodzącym sił zbrojnych Nowej Republiki.

©WestEndGames

Han Solo

Przemytnik i hulaka. Jako uzdolniony, młody człowiek w wieku lat szesnastu Han znalazł się w Akademii Imperialnej. Ale długo tam nie wytrzymał. Uwolnił z Imperialnej niewoli Wookiego Chewbaccę i obaj zaczęli parać się przemytem. Razem przeszli wiele przygód, które uczyniły z nich doskonały zespół. Siedem lat później spotykają w kantynie na Tatooine pewnego staruszka, któremu towarzyszył młodzieniec i dwa roboty. Płacili świetnie i była to dla Hana okazja spłaty długu u Jabby Hutta. Gdyby wiedział w co się pakuje, chyba zostałby na Tatooine. Po czterech latach i wielu perypetiach, Han Solo był generałem Sojuszu Rebeliantów i poprowadził grupę komandosów mającą zniszczyć generator pola siłowego chroniącego Drugą Gwiazdę Śmierci.

Obi-Wan Kenobi

Rycerz Jedi i przyjaciel Anakina Skywalkera. W czasach Starej Republiki razem z Anakinem walczył w Wojnach Klonowych. Gdy Anakin przechodzi na Ciemną Stronę Mocy, Obi–Wan i Yoda (Mistrz Jedi, nauczyciel Kenobiego) ukrywają się przed eksterminacją Jedi przeprowadzaną przez Vadera. Obi–Wan rozdziela i ukrywa przed Vaderem bliźnięta, których był ojcem. Dziewczyn-

ka trafiła na dwór Vice Króla Alderaan, Baila Organy, a chłopcem zaopiekował się brat Obi–Wana, Lars Owen. Dziewiętnaście lat później Kenobi jest zmuszony wyjść z ukrycia. Poświęcił swoje życie na Gwieździe Śmierci, umożliwiając Lei i Lukowi ucieczkę przed Vaderem. Później jednak wraca jako emanacja Mocy i kieruje chłopca na nauki do Mistrza Jedi Yody.

Talon Karrde

Po śmierci Jabby, grupa Karrdego stanowiła jedeną z większych i najlepiej zorganizowanych grup przemytników. Karrde systematycznie powiększał swoje wpływy. Osobiście najbardziej cenił handel informacjami. Był nawet w stanie zaryzykować życie, żeby dowiedzieć się czegoś nowego. Jego marzeniem było stworzyć unię przemytników i toczył nawet rozmowy z przedstawicielami największych grup, ale niestety nic z tego nie wyszło.

Jabba The Hutt

Ogromny, obrzydliwy, ślimakowaty stwór. Poczucie humoru Jabby można określić jako ciężkie, ale jako szef jednej z największych organizacji kryminalnych nie musiał się tym przejmować. Jabba miał na Tatooine swój pałac i potrząsał tą planetą tak, że nawet gubernator Imperium miał się przed nim na baczności. Dla Jabby pracowali i przemytnicy, i piraci, łowcy nagród i zabójcy, handlarze bronią i licho wie, jakie inne męty można było spotkać w jego pałacu. Jabba popełnił jeden błąd: nie posłuchał pewnego młodego Jedi, gdy ten poprosił go o uwolnienie jego przyjaciela. Sprawa skończyła się tak, że Jabba został uduszony łańcuchem przez siostrę tego Jedi.

Boba Fett

Najsłynniejszy z łowców nagród. Boba nosi przypięty skalp Wookiego, co budzi powszechny respekt. Spotkanie z nim oznacza zazwyczaj kłopoty. Mandaloriańska zbroja, którą Fett nosi, jest równie słynna i groźna jak jej właściciel. Naszpikowana przemyślnym uzbrojeniem stanowi wspaniałe uzupełnienie dla takiego wojownika jak Boba Fett. Unikać! W razie spotkania, zabić na miejscu.

Mara Jade

Piękna, smukła, rudowłosa (ciekawe, czy ma zielone oczy?) współpracowniczka Talona Karrde. Jest jego prawą ręką. Jej olśniewająca uroda jest bardzo zwodnicza. Zanim znalazła się w organizacji Karrdego, była „Ręką Imperatora". Wykonywała prywatne rozkazy Imperatora i zawsze pozostawała w cieniu, nie znana praktycznie nikomu. Ostatnim zadaniem, jakie zlecił jej Imperator, było dopilnowanie, aby Skywalkerowi powinęła się noga w pałacu Jabby. Nosiła wtedy pseudonim Arica.

IG-88

IG–88 jest typowym przykładem ludzkiej bezmyślności. Konstruktorzy i programiści, którzy powołali do życia linię robotów–zabójców IG–88 wierzyli, że pomimo najbardziej jak dotąd wyrafinowanego oprogramowania bojowego, będą w stanie utrzymać nad nimi kontrolę. Stało się jednak inaczej. Gdy dokonano aktywacji pierwszych pięciu prototypów, uciekły one z laboratorium o wysokim stopniu bezpieczeństwa firmy Holowan Mechanicals i zabiły przy tym 23 członków personelu. Po tym incydencie oficjalnie zakazano produkcji robotów–zabójców, chociaż Imperium i kilka prywatnych firm dalej ich używa. Na pewno dwa z pięciu robotów IG–88 buszują dalej po galaktyce, jak na razie, zarzuca im się około 150 morderstw i mają na karku wyrok „Dismantle On Sight". Najbardziej brawurową akcją jednego z robotów (niestety, nie wiadomo którego) jest próba odbicia od Boby Fetta karbonitu w którym zamrożony został Han Solo.

OK! Wiadomo już, że z Jabbą, Vaderem i Bobą Fettem lepiej nie zadzierać, a Luka Skywalkera lepiej mieć za przyjaciela. Może dokądś polecieć? Stolica Imperium wydaje się dobrym początkiem.

ŚWIATY GWIEZDNYCH WOJEN

Coruscant

Coruscant nazywany jest Klejnotem Światów Centralnych. Ta planeta była niegdyś stolicą Starej Republiki, później została Stolicą Imperium i siedzibą Imperatora Palpatine, a po Bitwie Pod Endor i oswobodzeniu jej z rąk Imperialnych stała się stolicą Nowej Republiki. Na jednym z kontynentów Coruscant znajduje się stolica Galaktyki, nazywana Galactic City. Za czasów Palpatina jej nazwę zmieniono na Imperial City przylgnęła już do niej na stałe. Znajduje się tutaj więcej uczelni, muzeów i bibliotek niż w jakimkolwiek innym zakątku Galaktyki. To w Imperial City dyktuje się obowiązujące mody i trendy w kulturze. Najważniejsze z nich zaczynają się na Coruscant i stąd rozprzestrzeniają się na całą galaktykę. Nawet Standardowe Jednostki Miar wywodzą się z jednostek stosowanych na Coruscant. W czasie przejęcia władzy przez Palpatina. czy później przez Rząd Nowej Republiki, Coruscant i przyległe do tego systemy rejony Światów Centralnych były odizolowane od wojennej zawieruchy. Dla mieszkających w Imperial City urzędników zmiana rządów była jak zmiana pór roku.

Kashyyyk

Planeta Wookiech. Porastającą Kashyyyk dżunglę osłaniają olbrzymie drzewa. Ekosystem planety można określić jako śmiertelną pułapkę. Im niżej zagłębić się w dżunglę Kashyyyk, tym groźniejsze stworzenia można spotkać. To właśnie dla tego mieszkają na drzewach Wookie. Wszyscy wiemy, jak potężne są te istoty, ale nawet one nigdy nie schodzą niżej, niż jest to potrzebne. Wookie zbudowali na najwyższych poziomach drzew miasta. w których żyją, łącząc praktyczną technologię z pięknem naturalnego otoczenia. Gdy powstało Imperium, Imperial Navy otoczyło planetę kordonem statków i nie pozwalało żadnemu z mieszkańców jej opuścić. Wookie na wolności był wyjęty spod prawa, „nielegalny". Wookie byli dla Imperiali wspaniałą siłą roboczą, głównie dzięki ich ogromnej sile i naturalnym zdolnościom

do mechaniki. Po rozgromieniu Imperium, Wookie powoli zaczęli pozwalać obcym lądować na swojwj planecie, powoli też słabł ich strach przed niewolą.

Hoth

Lodowa, zimna i niegościnna planeta. Ścigane przez Imperial Navy siły Sojuszu Rebelii założyły na niej tymczasową bazę. Hoth otacza pierścień planetoid, który w znacznym stopniu maskuje aktywność na powierzchni planety. Hoth nie porasta praktycznie żadna roślinność, a inne formy życia są raczej nieliczne i nie ma co ukrywać, raczej mało poznane. Wyjątkiem jest stworzenie nazwane Wampa. Wampy to budzące grozę bestie, mające ponad trzy metry wzrostu, ich łapy uzbrojone są w potężne pazury. Sprawiły one sporo kłopotów rebeliantom pewnej mroźnej nocy.

Myrkr

Mało znana planeta. Jeśli już ktoś miał o niej pojęcie, to raczej piraci, szmuglerzy i inni kosmiczni włóczędzy. Około trzysta lat temu powstała tu mała kolonia, ale nie ma ona większego znaczenia. Myrk nie leży co prawda daleko od cywilizowanej części Galaktyki, ale ani Imperium, ani Stara czy Nowa Republika nie były tym światem zainteresowane. Być może Myrkr zawdzięcza ten „spokój" ysalamirowi. Stworzeniu, które żyje między gałęziami drzew porastających całą planetę. Wyjątkowość ysalamira polega na odpychaniu przez to zwierzę Mocy. Jednym z bardziej znanych rezydentów na Myrkrze był Talon Karrde. Założył on tutaj swoją bazę dlatego, że Myrk położony jest blisko ważnych szlaków komunikacyjnych, a jako planeta, mało interesujący. Karrde urzeczony był pięknem planety i smukłymi drzewami, które ją porastały. Drzewa na Myrkrze zawierają sporo metalu, dzięki czemu wręcz niemożliwe jest skanowanie planety czujnikami z orbity. Zapewniało to organizacji Karrdego ochronę przed ciekawskimi i maskowało statki i ich ładunek.

MECHANIKA GRY

Aby gra fabularna pozwalała graczom w pełni wczuć się w odgrywane przez nich postacie, aby kreowany przez nią świat był dla nich tak realny jak ten, w którym żyją na co dzień, potrzebne są odpowiednio sformułowane zasady gry. Często nazywane są one mechaniką gry.

Tworzenie postaci

Pierwszym krokiem gracza w świat Gwiezdnych Wojen jest stworzenie własnej postaci. Firma West End Games – producent systemu, przygotowała dla graczy wiele gotowych profili postaci. Są one zawarte w podręczniku podstawowym oraz w wielu rozszerzeniach. Dzięki nim można szybko wcielić się w rolę m.in. łowcy nagród, młodego pilota floty Sojuszu Rebelii (lub Nowej Republiki), początkującego Jedi, kosmicznego pirata czy też międzygwiezdnego szmuglera. Dzięki sieci Internet i wielu dziesiątkom fanów SW RPG można listę tę rozszerzyć o wiele, wiele innych profili. Dzięki nim można zostać jednym z członków elitarnego komanda Sił Specjalnych Imperium, penetrującym galaktykę agentem Biura Bezpieczeństwa Imperium, czy też działającym na usługach jednego z bossów galaktycznej mafii (np. Jabby Hutta) „specjalistą" od systemów bezpieczeństwa. Oprócz wykorzystywania gotowych profili gracz może wygenerować swoją postać od początku. Najczęściej bohater stworzony w ten sposób jest trochę „mocniejszy" od tych „gotowych".

Postać bohatera w Star Wars RPG opisana jest sześcioma atrybutami. Są nimi zręczność, wiedza, mechanika, percepcja, siła, technika. W zależności od wybranego profilu postaci oraz rasy (system pozwala na wcielenie się w jedną z wielu ras zamieszkujących galaktykę) atrybuty te mają różną wielkość. Zawsze jednak wy-

Myrkr
Typ: ziemski
Temperatura: umiarkowana
Atmosfera: typ1 (można oddychać bez maski)
Hydrosfera: zróżnicowana
Siła ciążenia: standardowa
Rzeźba terenu: równinna, zalesiona
Długość dnia: 24 standardowe godziny
Długość roku: 324 lokalne dni
Rozwinięte rasy: ludzie
Port kosmiczny: klasy standard
Zaludnienie: około 100.000
Znaczenie planety: podrzędne, handlowe
Poziom technologii: loty kosmiczne
Główne dobra eksportowe: brak
Główne dobra importowe: brak

rażane są w postaci liczby kostek sześciennych (np. 4D – cztery kostki (ang. dice)). Określa to, iloma kostkami trzeba rzucić, testując konkretną cechę. Do każdego z atrybutów przynależą odpowiednie umiejętności. Tak np. umiejętnościami zależnymi od percepcji są: dowodzenie, targowanie, ukrywanie się, perswazja czy przeszukiwanie; od zręczności natomiast zależy walka mieczem świetlnym, uniki czy też strzelanie z blastera. Początkowy poziom każdej umiejętności jest równy poziomowi kontrolującego atrybutu. I tak wyjściowy poziom umiejętności strzelania z blastera u szturmowca mającego zręczność na poziomie 3D będzie wynosił również 3D.

Najczęściej jednak umiejętności przewyższają wysokością kontrolujące atrybuty. Dzieje się tak dzięki punktom postaci. Następnym krokiem jest podjęcie decyzji, czy postać będzie wrażliwa na otaczającą ją Moc. Ma to bardo duże znaczenie dla dalszych losów bohatera. Należy jednak zaznaczyć, że „czucie" Mocy to jeszcze nie bycie Jedi. Potrzebne jest do tego jeszcze odpowiednie szkolenie.

Punkty Postaci i Mocy

Punkty Postaci (Charakter points) pełnią w tym systemie rolę punktów doświadczenia. Dzięki nim gracz możne rozwijać swoją postać, podnosząc poziomy jej umiejętności. Dokonuje tego, „wydając" po prostu odpowiednią ilość tych punktów. Wydając PP, gracz może również powiększać szansę powodzenia swoich akcji. Wydając jeden PP, można dodać, na czas wykonywanej czynności, 1D do aktualnego poziomu umiejętności. Podobnie jak punkty doświadczenia, punkty te otrzymuje się po zakończeniu przygody. Najczęściej nie ma tych punktów zbyt wiele (zawsze jest za mało!), trzeba więc wykonać wiele misji, aby dobrze rozwinąć swoją postać.

Obok PP gracze mogą otrzymywać również punkty Mocy (Force points). Punkty te otrzymuje się rzadko – zazwyczaj lub (najczęściej) wcale. Powód – uzyskać je można po dokonaniu czynów szczególnie bohaterskich i heroicznych (najczęściej bardzo nierozsądnych). Bardzo dobrym przykładem jest „misja ratownicza" Luke'a i Hana Solo na Gwiazdę Śmierci w IV epizodzie. Jako że Moc otaczając wszystko dookoła, niekiedy manifestuje swoją obecność, pozwala wtedy dokonać rzeczy przekraczające zwykłe zdolności bohaterów. Wykorzystując jeden punkt Mocy, bohater może podwoić ilość kostek przy testowaniu którejś z umiejętności (np. zużywając 1 pkt. Mocy zamiast 5D, rzucamy 10D). Punkty mocy bardzo trudno zyskać, ale za to bardzo łatwo można je stracić. Wystarczy wykorzystując Moc kierować się tchórzostwem, chciwością lub nieuczciwością, a zaraz Punkty Mocy zmieniają się w punkty Ciemnej Strony (Dark Side points). Po otrzymaniu sześciu takich punktów, zakłada się, iż postać zostaje pochłonięta przez Ciemną Stronę i przestaje być kontrolowana przez gracza. Na początku rozgrywki, każda świeżo wygenerowana postać nie odczuwająca Mocy otrzymuje 1 punkt. Natomiast postacie wrażliwe na jej oddziaływanie rozpoczynają przygody z 2 punktami Mocy.

Przykładowe charakterystyki postaci

Charakterystyka typowego szturmowca

Wszystkie charakterystyki: 2D z wyjątkiem: blaster 4D, parowanie w walce wręcz 4D, unik 4D,walka wręcz 3D, szybkość 10

wyposażenie: pancerz szturmowca: (+2D obrażenia fizyczne, +1D obrażenia energetyczne, –1D od zręczności i przynależnych umiejętności), blaster karabin (5D), blaster pistolet (4D).

Charakterystyka typowego żołnierza Sojuszu Rebelii
Wszystkie charakterystyki 1D+2 z wyjątkiem: zręczność 3D+2, blaster 5D+2, granaty 4D+2, wiedza 1D, Siła 3D, walka wręcz 4D, technika 1D+2, szybkość 10, wyposażenie: blaster pistolet (4D), granaty (5D), komunikator, zestaw przeżycia, lornetka, pancerz (+1D obrażenia fizyczne, +1 obrażenia energetyczne).

Poziomy trudności, interpretowanie rzutów kostką i stosowanie modyfikatorów

Każde działanie w systemie SW RPG ma swój stopień trudności. Oznacza to, że niektóre czynności są łatwiejsze do wykonania niż inne. Na przykład lot na pełnej prędkości w pasie asteroidów z dwoma myśliwcami typu X na ogonie jest na pewno łatwiejszy do wykona–

nia (przeżycia) niż atak na Dartha Vader z vibronożem w ręku. Stopnie trudności ustalane są przez Mistrza Gry i nie są znane graczom. Standardowo jest ich sześć.

Rebeliancki snajper przygotowuje się do zlikwidowania swojego celu. Jego cel – wysoki oficer kontrwywiadu Floty Imperialnej właśnie wysiada ze swojego opancerzonego pojazdu. Odległość jest dosyć duża, cel jest ruchomy, ochroniarze wypełniają swoje obowiązki dobrze – słowem, zadanie jest bardzo trudne. MG określa poziom trudności na 25. Snajper oddaje strzał (gracz rzuca 7 kostkami – umiejętność blaster karabin 7D). Po chwili oficer pada idealnie trafiony (test udany, gracz wyrzucił 30 – „przerzucił" poziom trudności o 5).

Ze względu na różne okoliczności oraz wpływy czynników zewnętrznych, MG może wprowadzać różne modyfikatory. Pozwalają one na wprowadzenie do gry większego realizmu. Modyfikatory mogą zwiększać lub zmniejszać poziom trudności wykonania czynności. Stosowanie ich polega najczęściej na zwiększaniu lub zmniejszaniu poziomu trudności.

Dzika kostka

Star Wars RPG w odróżnieniu od wielu innych systemów korzysta tylko z „klasycznych" kostek sześciennych. Jest wśród nich tzw. dzika kostka. To jedna z kostek, którymi się rzuca (przed rzutem należy zadeklarować, która). Ma ona specjalne znaczenie. Gdy wypadnie na niej 6, oznacza to że graczowi szczególnie się poszczęściło (powtarza rzut jedną kostką i dodaje punkty). Gdy natomiast na „dzikiej" wypadnie 1, oznacza to dużego pecha. Zazwyczaj traci najwyższy wynik z wyrzuconych kostek. Czasami może to spowodować kompletną klapę całej akcji. Wszyscy zapewne pamiętają, jak w Powrocie Jedi, skradającemu się za plecami imperialnego zwiadowcy Hanowi, trzasnęła pod nogą gałązka. To było właśnie 1 na dzikiej kostce podczas tesu skradania. Oczywiście to, jak na całą akcję wpływa ta nieszczęsna jedynka, zależy tylko od MG.

Walka

Bohaterowie świata Gwiezdnych Wojen często muszą stawać z bronią w ręku, by bronić swoich przyjaciół, ideałów, wolności, a także z innych, bardziej racjonalnych powodów. Tak więc walka w systemie zajmuje ważną pozycję. Każda z postaci posiada specjalne umiejętności potrzebne do walki. Znajdują się one w sekcji Zręczność. Podzielić je można na dwie grupy umiejętności: ofensywne i defensywne. Dla przykładu umiejętnością ofensywną jest umiejętność strzelania z blastera (blaster), a jej jakby defensywnym odpowiednikiem jest unik. W sytuacji gdy jedna z postaci oddaje strzał w kierunku drugiej, postać atakowana, próbując się bronić, wykorzystuje właśnie unik. Atak jak i obrona jest traktowana jako czynność. Stosuje się tu więc taką samą procedurę, jak przy wykonywaniu zwykłej czynności. W czasie walki akcje wykonują obie strony: atakujący i atakowany. Atakujący testuje swoją (modyfikowaną lub nie) umiejętność ofensywną (np. balster), natomiast atakowany w tym samym czasie testuje umiejętność defensywną (np.unik).

Łowca nagród (blaster 4D) strzela do biegnącego w jego kierunku szturmowca (unik 3D+1). Gracz atakujący rzuca 5 kostkami i otrzymuje wynik 11, w tym samym czasie szturmowiec, widząc składającego się do strzału przeciwnika, robi unik (MG rzuca 3 kostkami i dodaje 1 – wynik 13). Jako że wynik uniku szturmowca jest lepszy od ataku łowcy (13 >11), szturmowiec unika trafienia i sam składa się do strzału... .

Podobnie wygląda sytuacja w czasie walki z użyciem mieczy, toporów, sztyletów i innych

tego typu sprzętów. Atakujący testuje swoją umiejętność ofensywną (um. walki z bronią) natomiast atakowany broni się testując umiejętność defensywną (parowanie w walce z bronią). Wyjątkiem jest walka na miecze świetlne. W tym przypadku obie strony testują umiejętność miecz świetlny. W walce bohaterowie mogą również sięgnąć po granaty i detonatory termiczne. Broń ta jest niezwykle skuteczna. Niestety, może być niebezpieczna dla obu stron. W sytuacji gdy atakujący nie trafi w cel, MG określa za pomocą specjalnego diagramu, w którą stronę granat chybił celu. W przypadku kiedy granat upadł zbyt blisko, może zrobić się naprawdę gorąco. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że granaty i detonatory termiczne są znacznie bardziej skuteczne w systemie RPG niż w grze Dark Forces czy Jedi Knight .Na przykładu trafienie ze zwykłego ręcznego blastera może spowodować do 4D obrażeń, natomiast eksplozja detonatora termicznego może kosztować 10D w promieniu 2 metrów. Każda z postaci może oczywiście próbować unikać trafienia odłamkami granatu, korzystając z umiejętności unik. Istnieje również możliwość odrzucenia granatu. Nie jest to łatwe, ale nie niemożliwe. Wszelkie testy dokonywane podczas walki mogą być modyfikowane przez MG ze względu na wpływ warunków zewnętrznych (pogoda, pora dnia, itp.).

W sytuacji gdy postać zostaje trafiona, określa się, jak duże otrzymała obrażenia. Porównuje się wtedy dwie wartości: z jednej strony wysokość zadawanych przez broń obrażeń, a z drugiej siłę atakowanego. Siła atakowanego może być modyfikowana przez wszelkiego rodzaju pancerze.

Szmugler trafia strzałem z blastera (obrażenia 4D) biegnącego w jego kierunku łowcę nagród (siła 3D+2, pancerz +1D). Gracz rzuca 4 kostkami i otrzymuje wynik 17. Mistrz gry rzuca 4 kostkami, dodaje i otrzymuje wynik 20. Obrażenia zadane przez szmuglera trafieniem (17) są mniejsze niż zmodyfikowana siła łowcy (20). Oznacza to, że choć łowca otrzymał trafienie, to nie wyrządziło mu żadnej szkody.

W przypadku jednak, kiedy wysokość obrażeń zadawanych przez broń atakującego przewyższa siłę atakowanego, uznaje się iż atakowany otrzymał trafienie. Skutki tego trafienia zależą od wielkości tej różnicy. Odczytuje to MG ze specjalnej tabeli.

Luke Skywalker
(w czasie bitwy pod Endor)
Rycerz Jedi

ZRĘCZNOŚĆ 3D
blaster 6D, parowanie w walce wręcz 4D, unik 6D, miecz świetlny 8D+1, walka bronią białą (meele combat) 4D, parowanie w walce z bronią białą (meele parry) 5D
WIEDZA 2D
rasy obcych 3D, biurokracja 2D+2, streetwise 2D+1, szkoła przetrwania 6D, szacowanie 6D
MECHANIKA 4D
astrogacja 5D, jeździectwo 4D+2, pojazdy na repulsorach 8D, pilotowanie lekkich pojazdów kosmicznych 7D, artyleria pokładowa (starship gunnery) 6D, tarcze ochronne 3D
PERCEPCJA 2D+1
targowanie się 3D, dowodzenie 5D+1, ukrywanie 5D, przenikanie 5D, szukanie 3D
SIŁA 3D
walka wręcz 5D+2, wspinaczka/skoki 6D+1, podnoszenie 4D, wytrzymałość 6D
TECHNIKA 3D
programowanie/naprawa komputerów 5D, programowanie droidów 4D, napawa droidów 6D, pierwsza pomoc 3D+2, naprawa
lekkich pojazdów kosmicznych 5D, naprawa pojazdów repulsorowych 7D

Umiejętności specjalne:
związane z mocą: kontrola 10D, wyczuwanie (sense) 8D, zmienianie (alter) 7D
kontrola: przyspieszanie zdrowienia, koncentracja, kontrola umysłu
zmienianie: likwidowanie bólu,
Postać wrażliwa na Moc
Punkty Mocy: 25
Punkty Ciemnej Strony: 2
Punkty postaci: 40
Wyposażenie: Blaster - pistolet (4D), miecz świetlny (5D), komunikator

©WestEndGames

W związku z tym, iż skutki określane na podstawie tej tabeli są mało dokładne, pojawiło się, stworzone przez fanów, małe rozszerzenie tej zasady. Polega to na tym, iż po określeniu skutku ataku Mistrz Gry wykonuje potajemnie drugi rzut, po którym z innej tabeli odczytuje dokładniejsze obrażenia. Na przykład gracz zamiast dowiedzieć się, że jest „po prostu" ciężko ranny, usłyszy, że właśnie stracił prawą rękę.

W każdym systemie ten element jest jednym z najbardziej interesujących dla graczy. Star Wars RPG na pewno i w tym przypadku nikogo nie zawiedzie. Jest tego całe mnóstwo, w podręczniku podstawowym a także w licznych rozszerzeniach.

Jednostka monetarna

Podstawową jednostką pieniężną w galaktyce są kredyty. W zależności od okresu są to kredyty Republiki, Imperium a później Nowej Republiki. Mogą występować w postaci monet, zapisu na elektronicznych kartach, papierów wartościowych, wystawianych przez korporacje i banki oraz weksli. Cały czas jednak najbardziej popularną formą rozliczeń jest oczywiście gotówka.

Wyposażenie podstawowe

maski tlenowe – bardzo ważny element wyposażenia, bardzo często pomijany przy zakupach. Z czasem jednak szybko doceniany przez bohaterów. Występuje wiele odmian i modeli różniących się możliwościami, stopniami zabezpieczenia i oczywiście ceną. Średnio kosztują ok. 50 k.

datapady – występują w różnych konfiguracjach. Od takich które przechowują tylko jeden typ danych (np. mapę planet) i wyświetlają je na małym ekranie aż po modele wyposażone w projektory holograficzne. Średnia cena ok. 100 k.

Jetpaki – zakładane na plecy zestawy do przemieszczania się na krótkie dystanse (do 500 metrów). Cena zależna od modelu i producenta.

zestaw pierwszej pomocy (medpac) – zawiera niezbędne do utrzymania przy życiu stymulatory, żele, środki przeciwbólowe. Działają tylko na niektóre kontuzje, oparzenia, złamania czy rany. Występują w wersjach cywilnych i wojskowych. Cena w zależności od modelu – średnia ok.100 k.

latarki i lampy – cena od 5 k.

lornetki – występują w wielu odmianach, z możliwości, obserwacji w podczerwieni lub bez. Średnia cena ok. 100 k.

ładownice na broń – bardzo przydatne, najczęściej doceniane dopiero po kilku misjach. Cena – ok. 50 k.

komunikatory – występują w wielu odmianach. Od standardowych modeli przemysłowych i cywilnych, do specjalnych wojskowych. Cena od 100 k.

Stopień trudności	Zakres poziomu trudności	
Bardzo łatwy	1-5	(1D)
Łatwy	6-10	(2D)
Średni	11-15	(3D-4D)
Trudny	16-20	(5D-6D)
Bardzo trudny	21-30	(7D-8D)
Heroiczny	31+	(9D+)

BROŃ I WYPOSAŻENIE

Broń

noże zwykłe i do rzucania – cena od 50 k.
vibronoże – cena od 250 k.

blastery

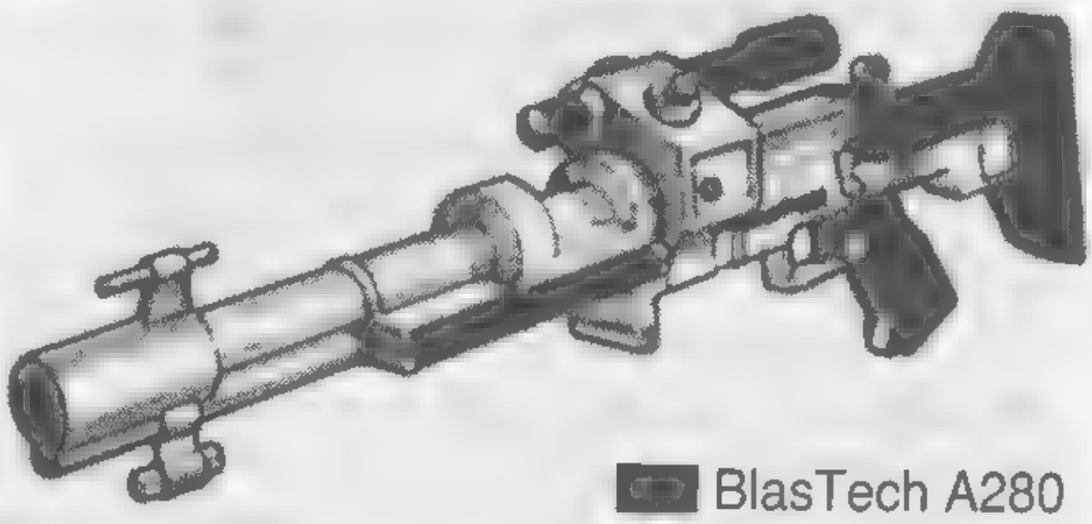
sportowy – lekka broń dozwolona w większości światów, cena ok. 300 k.

pistolet – najpopularniejsza broń w galaktyce, standardowe wyposażenie policji miejskich, cena w zależności od producenta – średnia ok. 500 k.

ciężki pistolet – najlepszy kompromis pomiędzy siłą ognia a masą i wielkością broni, cięższy od poprzednika, posiada większą siłę ognia, nielegalny w wielu układach, bardzo popularny, cena ok. 750k.

karabinek – lekki karabinek większa siła ognia niż poprzednik, większa waga, więcej amunicji. Cena ok. 900 k.

karabin – bardziej zaawansowany technicznie niż poprzednik, podstawowa broń wojskowa w wielu układach, na wyposażeniu Sił Zbrojnych Imperium i Sojuszu Rebelii (Nowej Republiki), cena ok. 1000 k.



©WestEndGames

BlasTech A280

materiały wybuchowe

granaty – wiele odmian: oświetlające, obronne, zaczepne, gazowe, ogłuszające, cena w zależności od typu i producenta – średnia ok. 200 k.

detonator termiczny – bardzo skuteczny, wielka siła ognia, niebezpieczny dla obu stron, gdy używa się go w zamkniętych pomieszczeniach, bardzo drogi, cena ok. 2000 k.

Droidy

Cybot Galactica C30 – robot protokularny, przeznaczony do kontaktów z obcymi rasami, zna ponad 7 mln. form komunikowania się, choć już dość wiekowy wciąż uznawany za najlepszy w swojej klasie, cena (nowy) – ok. 3000 k.

2–1B – robot medyczny – konstrukcja niezbyt nowoczesna, ciągle jeszcze szeroko stosowany, cena (nowy) 4300 k.

Eliminator 434 – robot zabójca, śmiercionośne narzędzie, oficjalnie nielegalny, prawdopodobnie wciąż stosowany przez służby specjalne Imperium oraz duże organizacje przestępcze, cena – oficjalnie niedostępny (cena czarnorynkowa od 7000 k.)

Industrial Astrogation R2 – bardzo popularny we wszystkich flotach robot astronawigacyjny, może zapamiętać dane 10 skoków nadprzestrzennych oraz samodzielnie prowadzić kalkulacje nowych bez komputera pokładowego cena (nowego) ok. 4500 k.

©WestEndGames

droid astronawigacyjny R2

Obcy

Wookie

(wielkość min/ wielkość max)
Zręczność 1D/3D+2
Wiedza 1D/2D+1
Mechanika 1D/3D+2
Percepcja 1D/2D+1
Siła 2D+2/6D
Technika 1D/3D+1
szybkość:11/15
wielkość:2/2.3 m.

Rodańczycy

(wielkość min/ wielkość max)
Zręczność 1D+2/4D+2
Wiedza 1D/3D
Mechanika 1D/2D+2
Percepcja 1D/3D+2
Siła 1D/4D+1
Technika 1D/2D+1
szybkość:10/12
wielkość:1.5/1.7 m.

Mon Calamari

(wielkość min/ wielkość max)
Zręczność 1D/3D+1
Wiedza 1D/4D
Mechanika 1D+1/3D+1
Percepcja 1D/3D
Siła 1D/3D
Technika 1D+1/4D
szybkość: 9/12
wielkość:1.3/1.8 m.

Gamorreańczycy

(wielkość min/ wielkość max)
Zręczność 2D/4D
Wiedza 1D/2D
Mechanika 1D/1D+2
Percepcja 1D/3D
Siła 3D/5D
Technika 1D/1D+2
szybkość:7/10
wielkość:1.3/1.6 m.

Ludzie

(wielkość min/ wielkość max)
Zręczność 2D/4D
Wiedza 2D/4D
Mechanika 2D/4D
Percepcja 2D/4D
Siła 2D/4D
Technika 2D/4D
szybkość:10/12
wielkość:1.5/2.0 m

Pojazdy

Aby przeżyć wiele ekscytujących przygód, bohaterowie często są zmuszeni przemieszczać się z jednego miejsca na drugie. Świat GW aż roi się od wszelkiego rodzaju sprzętu pozwalającego na szybkie przemieszczanie się. Znaleźć tu można wszystko, od lekkich pojazdów o napędzie repulsorowym, do wielkich, luksusowych barek żaglowych.

Maszyny kroczące

AT–AT – pojazd wsparcia przystosowany do pokonywania każdego terenu, symbol potęgi Sił Zbrojnych Imperium, znany i wzbudzający strach wszędzie tam gdzie się pojawia, posiada dużą siłę ognia, dzięki silnemu opancerzeniu bardzo trudny do zniszczenia, cena – niedostępny

AT–ST – pojazd zwiadowczy przystosowany do pokonywania każdego terenu, wykorzystywany przez Siły Zbrojne Imperium do zadań rozpoznawczych, patrolowych i lekkiego wsparcia atakującej piechoty, cena – niedostępny

Lekkie pojazdy

o napędzie repulsorowym – jeden z najpopularniejszych środków lokomocji w wielu światach. Występują w dwóch wersjach: „lądowej" – tylko unoszącej się nad ziemią oraz

powietrznej, pozwalającej wznosić się na duże wysokości. Znajdują szerokie zastosowanie w cywilu, siłach bezpieczeństwa oraz armii.

Incom T–47 Airspeeder – bardzo popularny pojazd cywilny, rozwija prędkość do 650km/h, cena ok. 10.000 k.

Incom T–16 Skyhopper – kolejny produkt znanej firmy Incom, dzięki zastosowanemu dopalaczowi bardzo szybki, rozwija 1200 km/h. Dzięki swoim właściwościom pilotażowym i prędkości stosowany do szkolenia pilotów Sojuszu Rebelii; cena – nieznana.

Barka Żaglowa – produkowana na zamówienia przez Urbikkian Inc. , luksusowy pojazd wycieczkowy, chętnie kupowany przez bardzo bogatych obywateli, cena od 150.000 k.

Śmigacze (speeder bike) – lekkie 1–2 osobowe pojazdy stosowane do szybkiego transportu, szeroko stosowane w cywilu i armii,

Ikas–Ando Gwiezdny Jastrząb – jedna z najpopularniejszych maszyn tego typu często wykorzystywana przez gangi młodzieżowe, bardzo szybki, wymaga od kierowcy wysokich umiejętności pilotażowych, cena (nowego) 5000 k. (używanego ok. 500 k.)

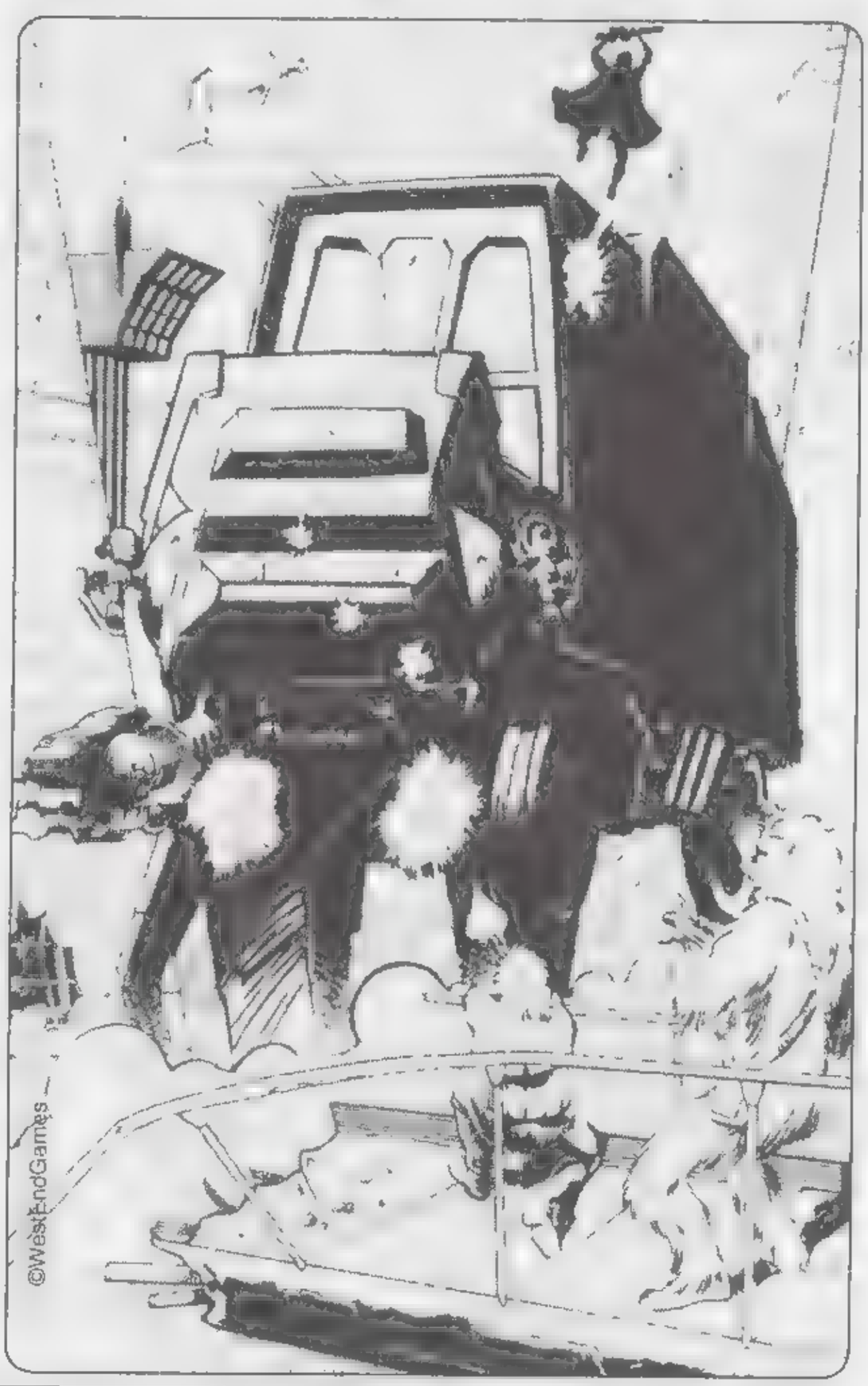
Zasady poruszania się z wykorzystaniem pojazdów

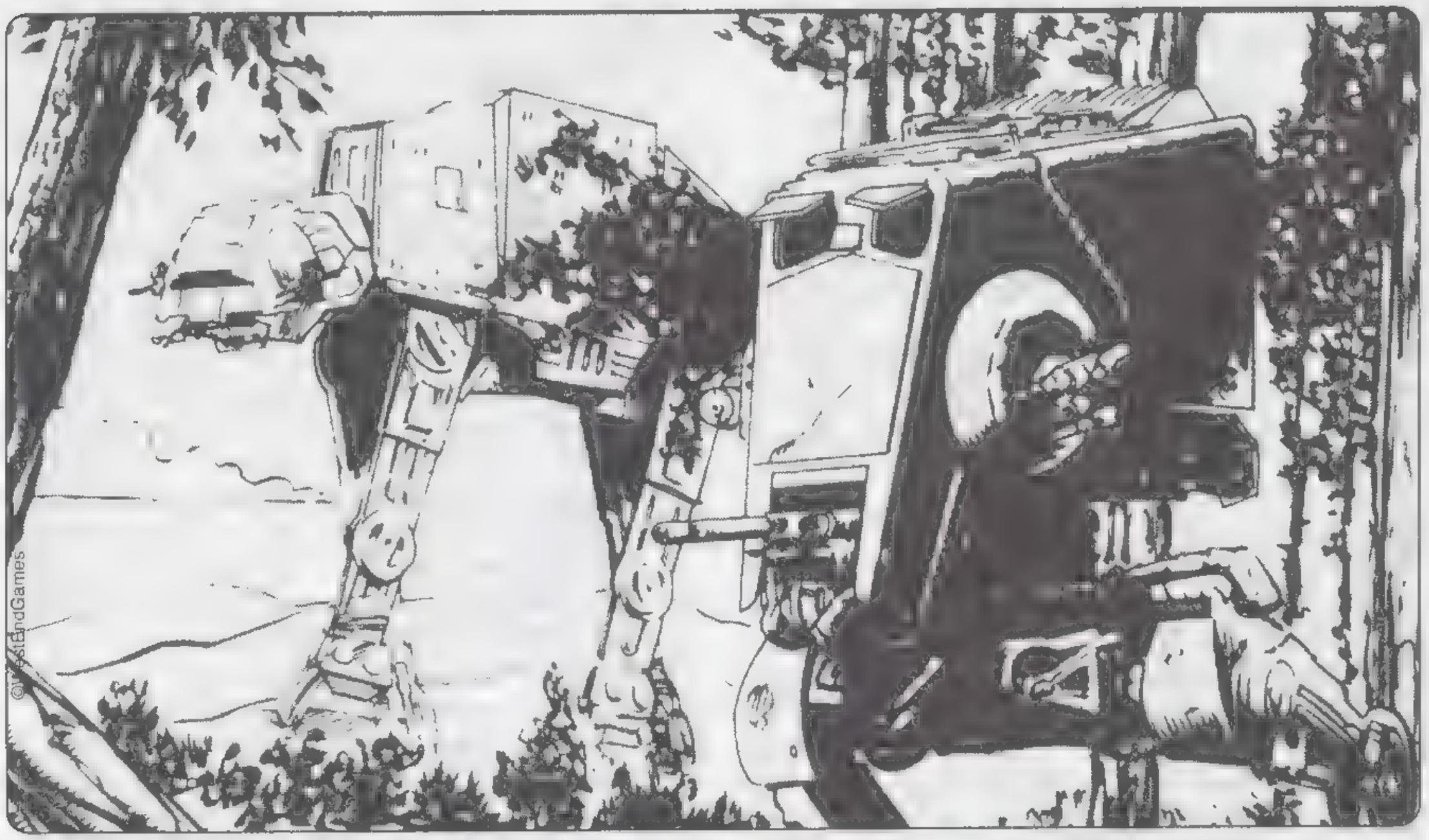
Sterowanie pojazdami traktowane jest jak każda inna czynność. W tym przypadku testuje się umiejętności prowadzenia pojazdów. Poziomy trudności zależą od terenu, po jakim porusza się pojazd, prędkości podróżowania oraz manewrów, jakie są wykonywane. Wszystko to jak zwykle jest ustalane przez MG.

Podróże kosmiczne

Świat Gwiezdnych Wojen nie może się oczywiście obyć bez międzygwiezdnych podróży, pościgów i wielkich bitew rozgrywanych gdzieś w głębi kosmosu.

Mechanizm podróży kosmicznych jest taki sam jak w przypadku podróży „klasycznych". Bohaterowie pilotujący statki kosmiczne testują odpowiednio modyfikowane umiejętności pilotażu i heja, ku gwiazdom. W SW RPG pojazdy kosmiczne posiadają dwa rodzaje napędów: podświetlny i nadprzestrzenny. Pierwszy stosowany jest do krótkich lotów planetarnych, wychodzenia na odpowied-





nią orbitę itp. Drugi napęd stosuje się do faktycznego podróżowania. Pozwala on na podróże w „nadprzestrzeni", gdzie można osiągnąć wielokrotną prędkość światła. Napędy nadprzestrzenne podzielić można na klasy w zależności od ich szybkości. Najbardziej popularną klasą napędów nadprzestrzennych jest kalsa 2 (oznaczane x2) i posiada ją większość obecnie latających pojazdów cywilnych. Szybsze pojazdy, w większości wojskowe, posiadają napęd klasy 1 (x1). Istnieje jeszcze nieformalna klasa (x0,5), posiadają ją niektóre pojazdy, najczęściej po samodzielnie wykonanych przeróbkach (np. Tysiącletni Sokół). Odległość w lotach dalekodystansowych wyznacza się czasem podróży. Dla przykładu lot z Coruscant na Tatooine trwa 22d14h (22 dni i 14 godzin). Pokonanie jej pojazdem z napędem klasy 2 zajęłoby 45d 2h, a wyposażonym w napęd klasy x0,5 11d7h.

W związku z tym iż loty (skoki) nadprzestrzenne wykonywane są niejako na ślepo, muszą być bardzo dokładnie wyliczone. Wszystkie duże obiekty istniejące w przestrzeni posiadają w nadprzestrzeni swoje cienie. W czasie lotu istnieje realne zagrożenie zderzenia z takimi obiektami. Kolizja w nadprzestrzeni kończy się zazwyczaj tylko w jeden sposób. Z tego też powodu większość pojazdów posiada komputery przeznaczone od kalkulacji skoków nadprzestrzennych.

Pierwszym etapem lotu kosmicznego jest odpowiednie wyliczenie trasy w nadprzestrzeni. Bohaterowie korzystają wówczas z komputera nawigacyjnego lub astrodroida. Istnieje możliwość wyznaczenia trasy „z głowy", bez pomocy komputerów. Jest to jednak bardzo niebezpieczne. Podobno kilka razy się to nawet komuś udało. Przygotowując się do skoku nadprzestrzennego, gracze testują umiejętność astrogacji. MG ustala poziom trudności w zależności od odległości punktu docelowego, jego lokalizacji (łatwiej jest dotrzeć od miejsca leżącego na uczęszczanych szlakach transportowych) oraz stanu technicznego pojazdu.

Pojazdy kosmiczne

W SW RPG pojazdy kosmiczne dzielą się na trzy kategorie:

– ciężkie okręty wojenne (capital ships) – duże okręty wojenne (np. korwety, fregaty, krążowniki, Gwiezdne Niszczyciele, itp)

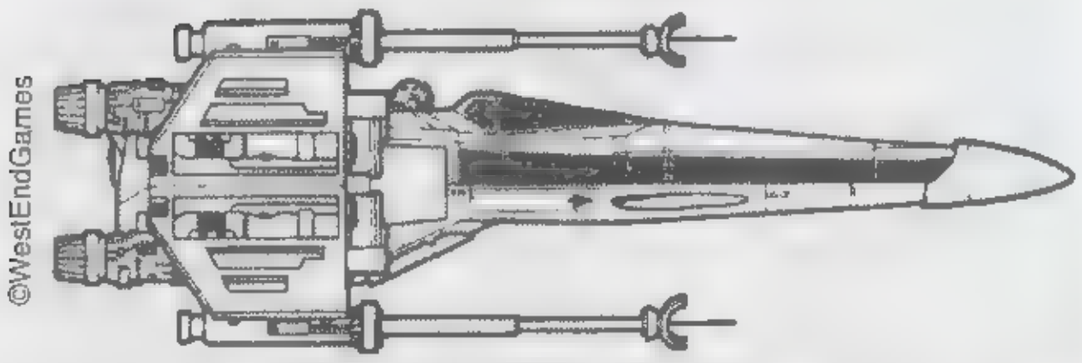
– myśliwce (starfighters)

– gwiezdne transportowce (space transports) (np. frachtowce, liniowce pasażerskie, transportowce itp.)

obrażenia >siły	skutek trafienia
0-3	oszołomiony
4-8	ranny
9-12	nieprzytomny
13-15	ciężko (śmiertelnie ranny)
16+	zabity

Myśliwce

Slayn & Korpil B–wing
producent – Slayn & Korpil Corp.
typ – ciężki myśliwiec
skala – myśliwiec
długość – 16,9 m
umiejętności – pilotowanie myśliwców: B–wing
załoga – 1
umiejętności załogi – pilotowanie myśliwców 5D, broń pokładowa 4D+2, tarcze ochronne 3D+1
ładunek – 45 kg
zapasy – 1 tydzień
koszt – 220.000 (nowy)
wielokrotność prędkości światła – x2
komputer nawigacyjny – tak – możliwość zapamiętania 2 skoków nadprzestrzennych
manewrowość – 1D+1
prędkość w kosmosie – 6
prędkość w atmosferze – 330; 950 km/h
kadłub – 3D
tarcze ochronne – 2D
sensory – (tryby pracy)
pasywny 30/0D
skanowanie 50/1D
przeszukiwanie 75/2D
focus 4/4D+1
uzbrojenie –
działko laserowe
kierunek ognia – przód
umiejętność – broń pokładowa
system kontroli ognia – 1D
zasięg w kosmosie – 1–3/12/25
zasięg w atmosferze – 100–300/1,2/1,5km
zadawane uszkodzenia – 7D
2 wyrzutnie torped protonowych
kierunek ognia – przód
umiejętność – broń pokładowa
system kontroli ognia – 1D
zasięg w kosmosie – 1/3/7
zasięg w atmosferze – 50–100/700
zadawane uszkodzenia – 9D
3 działka jonowe
kierunek ognia – przód
umiejętność – broń pokładowa
system kontroli ognia – 4D
zasięg w kosmosie – 1–3/7/36
zasięg w atmosferze – 100–300/700/3,6km
zadawane uszkodzenia – 4D
2 blastery
kierunek ognia – przód
umiejętność – broń pokładowa
system kontroli ognia – 2D
zasięg w kosmosie – 1–8/25/40
zasięg w atmosferze – 100–800/2,5/4km
zadawane uszkodzenia – 3D

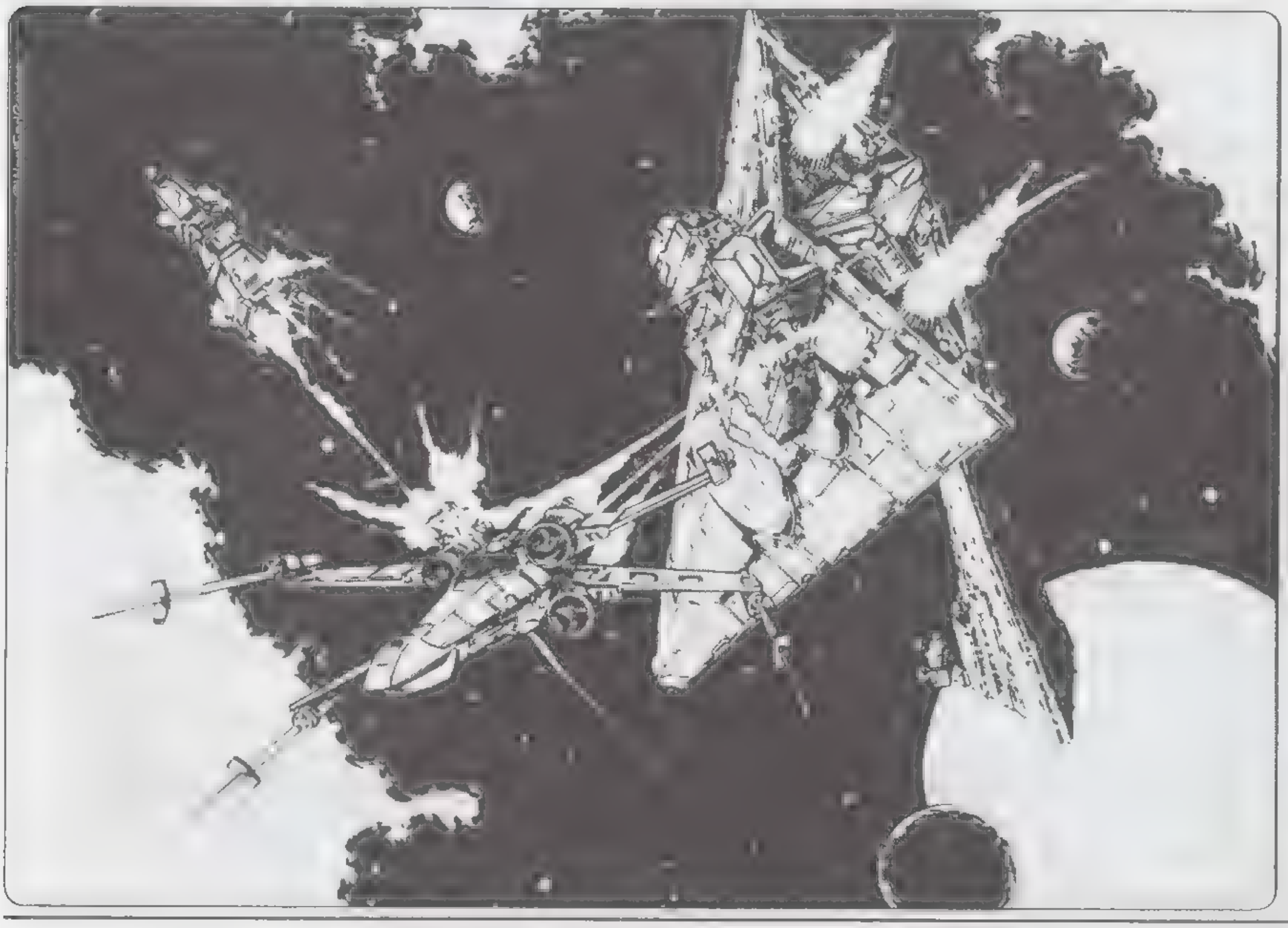

©WestEndGames

Incom T–65B X–wing
producent – Incom Corp.
typ – myśliwiec wywalczania przewagi kosmicznej
skala – myśliwiec

Podobnie jak pojazdy atmosferyczne tak i pojazdy kosmiczne opisywane są za pomocą specjalnych charakterystyk.
nazwa – mówi samo za siebie
producent – nazwa producenta pojazdu
typ – podstawowe zastosowanie
skala – przedział wielkościowy np. myśliwiec
długość – mówi samo za siebie
umiejętności – określa jakie umiejętności i na jakim poziomie powinien posiadać pilot aby móc prowadzić dany pojazd
załoga – wielkość załogi, wielkość „szkieletowa" określa wielkość minimalną potrzebną do startu.
umiejętności załogi – określa typową wysokość umiejętności załogi
pasażerowie – ilość pasażerów jaką może zabrać pojazd
ładunek – maksymalna wielkość ładunku jaką może zabrać pojazd
zapasy – określa wielkość zaopatrzenia w żywność, paliwo, wodę itp.
koszt – cena pojazdu
wielokrotność prędkości światła – określa jak szybko pojazd porusza się w nadprzestrzeni
zapasowy napęd nadprzestrzenny – w przypadku gdy pojazd posiada awaryjny napęd nadprzestrzenny określa jak szybko pojazd porusza się za jego pomocą
komputer nawigacyjny – tak lub nie – określa czy na pokładzie jest zainstalowany komputer nawigacyjny potrzeby do kalkulacji lotów w nadprzestrzeni
manewrowość – ilość kostek jaką dodaje się do umiejętności pilota w czasie wykonywania manewrów
prędkość w kosmosie – szybkość z jaką porusza się pojazd w prędkościach podświetlnych
prędkość w atmosferze – szybkość z jaką porusza się pojazd w atmosferze, odczytuje się tak jak przy pojazdach atmosferycznych
kadłub – wytrzymałość kadłuba ilość kostek, którą testuje się wytrzymałość pojazdu na trafienie
tarcze ochronne – wytwarzane przez specjalne generatory pola ochronne zwiększające odpomość pojazdu na uszkodzenia
sensory – systemy ostrzegające, radary, itp.
uzbrojenie – mówi samo za siebie
kierunek ognia – określa w którą stronę może być prowadzony ogień
załoga – ilość załogi obsługi
skala – podobnie jak przy pojazdach
umiejętność – umiejętność potrzebna do obsługi danego systemu uzbrojenia
system kontroli ognia – ilość kostek dodawana do umiejętności strzelca, symbolizuje jakość systemu celowniczego i naprowadzania
zasięg – mówi samo za siebie
zadawane uszkodzenia – podobnie jak w zwykłej broni, ilość kostek określająca zadawane obrażenia (uszkodzenia) po trafieniu w cel

długość – 12,5 m
umiejętności – pilotowanie myśliwców: X–wing
załoga – 1 + astrodroid klasy R2
umiejętności załogi – pilotowanie myśliwców 5D, broń pokładowa 4D+2, tarcze ochronne 3D
ładunek – 110 kg
zapasy – 1 tydzień
koszt – 150.000 (nowy)
wielokrotność prędkości światła – x1
komputer nawigacyjny – wykorzystuje astrodroida – możliwość zapamiętania do 10 skoków nadprzestrzennych
manewrowość – 3D
prędkość w kosmosie – 8
prędkość w atmosferze – 365; 1,050 km/h
kadłub – 4D
tarcze ochronne – 1D
sensory – (tryby pracy)
pasywny 25/0D
skanowanie 50/1D
przeszukiwanie 75/2D
focus 4/4D+1
uzbrojenie –
4 działka laserowe
kierunek ognia – przód
umiejętność – broń pokładowa
system kontroli ognia – 3D
zasięg w kosmosie – 1–3/12/25
zasięg w atmosferze – 100–300/1,2/1,5km
zadawane uszkodzenia – 6D
2 wyrzutnie torped protonowych
kierunek ognia – przód
umiejętność – broń pokładowa
system kontroli ognia – 1D
zasięg w kosmosie – 1/3/7
zasięg w atmosferze – 50–100/700
zadawane uszkodzenia – 9D

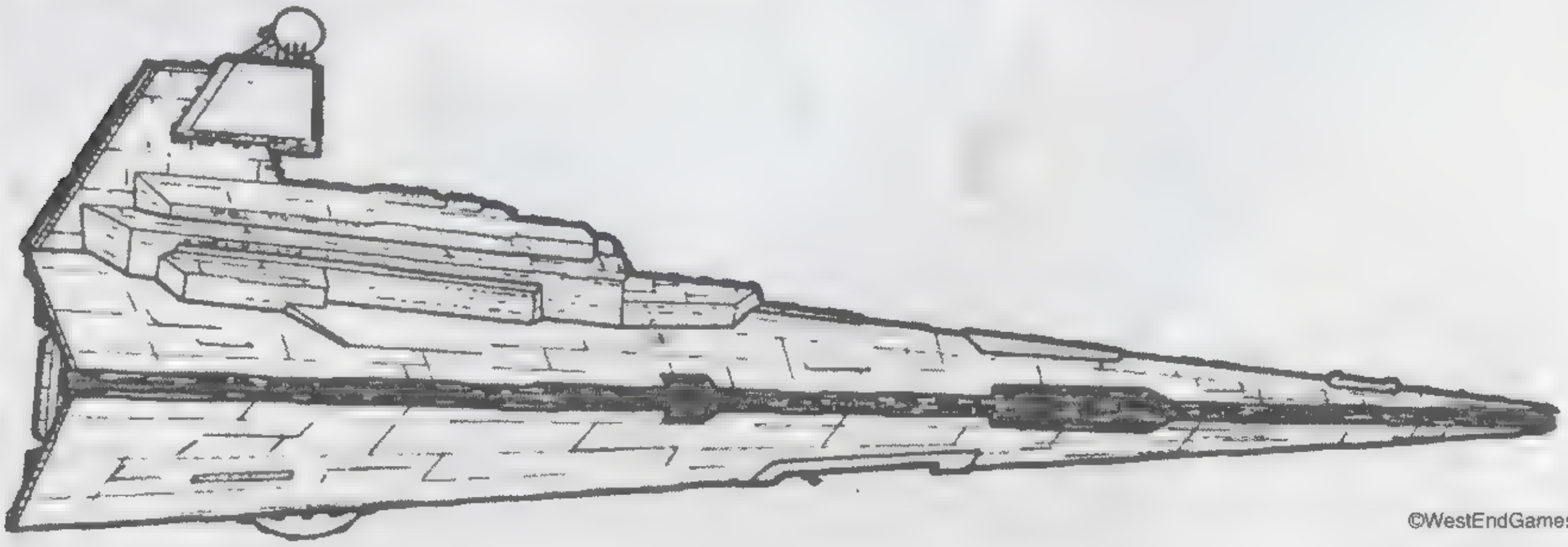
Tie – Interceptor
producent – Sienar Fleet Systems
typ – myśliwiec wywalczania przewagi kosmicznej
skala – myśliwiec
długość – 6,6 m
umiejętności – pilotowanie myśliwców: Tie
załoga – 1
umiejętności załogi – pilotowanie myśliwców 5D, broń pokładowa 4D+2
ładunek – 75 kg
zapasy – 2 dni
koszt – 120.000 (nowy), 75.000 (używany)
manewrowość – 3D+2
prędkość w kosmosie – 11
prędkość w atmosferze – 435; 1250 km/h
kadłub – 3D
sensory – (tryby pracy)
pasywny 25/1D
skanowanie 40/2D
przeszukiwanie 60/3D
focus 4/3D+1
uzbrojenie –
4 działka laserowe
kierunek ognia – przód
umiejętność – broń pokładowa
system kontroli ognia – 3D
zasięg w kosmosie – 1–3/12/25
zasięg w atmosferze – 100–300/1,2/1,5km
zadawane uszkodzenia – 6D



Tie – Bomber
producent – Sienar Fleet Systems
typ – lekki bombowiec
skala – myśliwiec
długość – 7,8 m
umiejętności – pilotowanie myśliwców: Tie
załoga – 1
umiejętności załogi – broń rakietowa 4D+1, pilotowanie myśliwców 4D, broń pokładowa 5D
ładunek – 15 ton (przedział bombowy)
zapasy – 2 dni
koszt – 120.000 (nowy), 75.000 (urzywany)
manewrowość – 0D
prędkość w kosmosie – 6
prędkość w atmosferze – 295; 850 km/h
kadłub – 4D+1
sensory – (tryby pracy)
pasywny 35/1D
skanowanie 50/2D
przeszukiwanie 50/2D
focus 3/2D+1
uzbrojenie –
2 działka laserowe
kierunek ognia – przód
umiejętność – broń pokładowa
system kontroli ognia – 2D
zasięg w kosmosie – 1–3/12/25
zasięg w atmosferze – 100–300/1,2/1,5km
zadawane uszkodzenia – 3D
wyrzutnia rakiet
kierunek ognia – przód
umiejętność – broń rakietowa
system kontroli ognia – 1D
zasięg w kosmosie – 1/3/7
zasięg w atmosferze – 50–500/1/5km
zadawane uszkodzenia – 9D

Ciężkie okręty wojenne

Imperialny Gwiezdny Niszczyciel
producent – Kuat Drive Yards.
typ – Gwiezdny Niszczyciel
skala – ciężki okręt wojenny
długość – 1.600 m
umiejętności – pilotowanie ciężkich okrętów: Gwiezdny Niszczyciel
załoga – 36.810, artylerzyści: 275, szkieletowa: 5000/+20
umiejętności załogi – astrogacja 4D, pilotowanie ciężkich okrętów 5D+1, ciężka artyleria pokładowa 4D+2, tarcze ochronne 4D+1, sensory 4D
pasażerowie: 9700 (żołnierze)
ładunek – 36.000 ton
zapasy – 6 lat
koszt – niedostępny
wielokrotność prędkości światła – x2
zapasowy napęd nadprzestrzenny – x8
komputer nawigacyjny – tak
manewrowość – 1D
prędkość w kosmosie – 6
prędkość w atmosferze – 330; 950 km/h
kadłub – 7D
tarcze ochronne – 3D
sensory – (tryby pracy)
pasywny 50/1D
skanowanie 100/3D
przeszukiwanie 200/4D
focus 6/4D+2
uzbrojenie –
60 baterii turbolaserowych
kierunek ognia –20 przód, 20 lewa burta, 20 prawa burta
załoga – 1 (20), 2 (40)
umiejętność – ciężka artyleria pokladowa
system kontroli ognia – 4D
zasięg w kosmosie – 3–15/36/75
zasięg w atmosferze – 6–30/72/150km
zadawane uszkodzenia – 5D
60 dział jonowych
kierunek ognia –20 przód, 20 lewa burta, 20 prawa burta
załoga – 1 (15), 2 (45)
umiejętność – ciężka artyleria pokładowa
system kontroli ognia – 2D+2
zasięg w kosmosie – 1+10/25/50
zasięg w atmosferze – 2–20/50/70km
zadawane uszkodzenia – 3D
10 projektorów promieni ściągających
kierunek ognia – 6 przód, 2 lewa burta, 2 prawa burta
załoga – 1 (2), 4 (2), 10(6)
umiejętność – ciężka artyleria pokładowa
system kontroli ognia – 4D
zasięg w kosmosie – 1–5/15/30
zasięg w atmosferze – 2–10/30/60km
zadawane uszkodzenia – 6D



©WestEndGames

DODATKI

Każdy szanujący się fan Gwiezdnych Wojen wie, że epizod A New Hope nie zaczyna historii tego świata. Tak naprawdę można się doszukać wydarzeń nawet sprzed 25000 lat. Niestety, żaden wydany dotąd Sourcebook nie nawiązuje do tych dawnych czasów. Trochę szkoda.

Zamiast rozpaczać, lepiej skoncentrować się na dostępnych materiałach. Wszystko zaczęło się od Star Wars: The Roleplaying Game. Akcja zaczyna się w tym samym momencie, w którym akcja A New Hope – szalejąca flota Imperium ściga rebelianckich szpiegów, którzy weszli w posiadanie planów Gwiazdy Śmierci. Gracze zainteresowani okresem, w którym rozgrywają się wydarzenia z Trylogii, powinni się jeszcze zaopatrzyć w Rebel Alliance Sourcebook, Imperial SourceBook i w The Movie Trilogy Sourcebook. Dopełnić całość można jeszcze kilkoma pozycjami typu Galaxy Guide. Najciekawsze to Galaxy Guide: Mos Eisley, Galaxy Guide: Aliens, Galaxy Guide: Yavin/Bespin. Osobna porcja materiałów przeznaczona jest dla fanów Trylogii Thrawna. Na dobry początek Thrawn Trilogy Sourcebook, który jest kompilacją materiałów z książek poświęconych każdej z części trylogii. Gracze zainteresowani serią komiksów Dark Empire znajdą dla siebie Dark Empire Sourcebook. Ostatnio świat Star Wars RPG wzbogaciły wydawnictwa poświęcone serii Shadows Of The Empire. Ukazały się kolejno: Shadows Of The Empire Sourcebook, Shadows Of The Empire Planet Collection i Shadows Of The Empire: Secret Of Sisar Run.

Takich tytułów należałoby wymienić więcej. Jest regułą, że każde wydarzenie w świecie Gwiezdnych Wojen ma swój sourcebook. Tak na przykład ukazał się Truce At Bakura Sourcebook czy Jedi Academy Trilogy Sourcebook. Pokrzywdzeni zostali zwolennicy gier komputerowych, ale w zapowiedziach WEG znaleźć można Dark Forces Sourcebook.

Osobną kategorią sourcebooków są rozszerzenia zasad, dodatki techniczne, przygody oraz kolekcje postaci i sprzętów. Uzupełniają one wiedzę z sourcebooków i pozwalają na pełniejsze poznanie świata Star Wars Roleplaying Game.

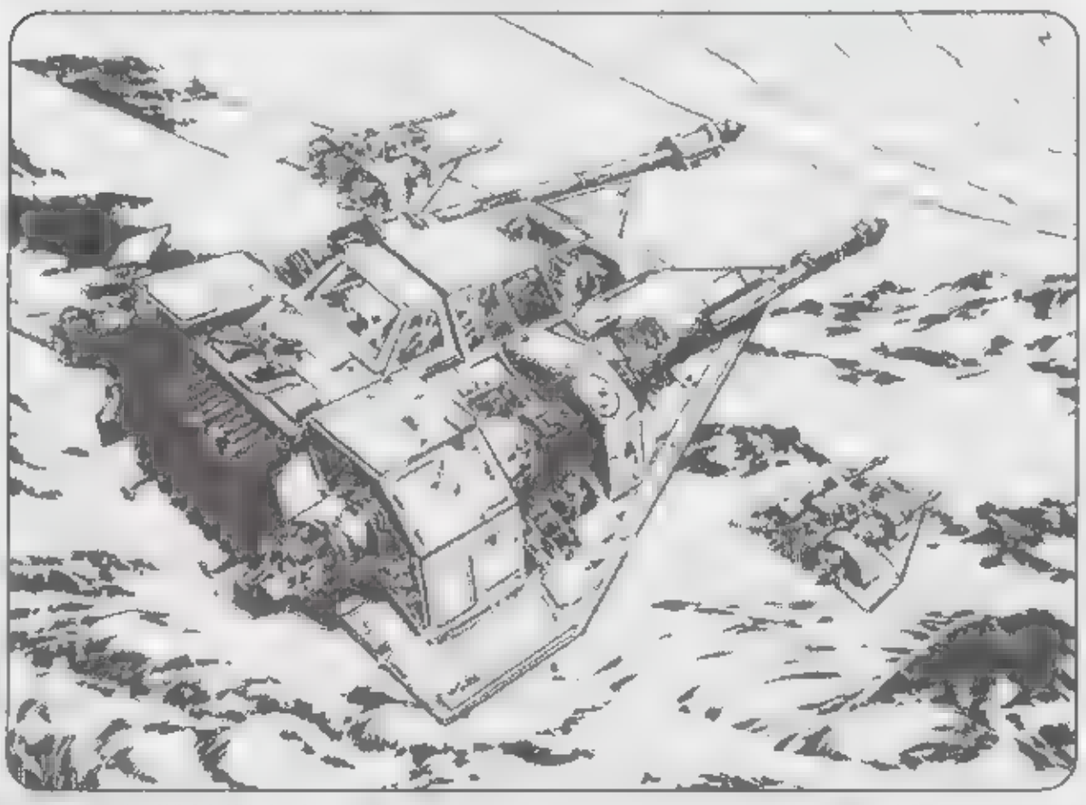
Aratech 74-Z

producent: Aratech Inc.
typ: śmigacz wojskowy
skala: speeder
długość: 3 metry
umiejętność: pojazdy o napędzie repulsorowym: śmigacze
załoga: 1
ładowność: 3 kg
osłona: 1/4
pułap: 25 m
cena: 6.750 k. (nowy), ok. 1200 (używany)
manewrowość: 3D+2
prędkość: 175; 500km/h.
opancerzenie: 2D
uzbrojenie:
działko laserwe
kierunek ognia: przód
umiejętność : blastery pokładowe
system kontroli ognia: 2D
zasięg: 3-50/100/200
zadawane obrażenia: 3D

Na potrzeby mechaniki gry wszystkie pojazdy opisane są za pomocą następujących charakterystyk:
nazwa – mówi samo za siebie
producent – nazwa producenta pojazdu
typ – podstawowe zastosowanie
skala – przedział wielkościowy np. speeder
długość – mówi samo za siebie
umiejętności – określa jakie umiejętności i na jakim poziomie powinien posiadać pilot, aby móc prowadzić dany pojazd
załoga – wielkość załogi, wielkość „szkieletowa" określa wielkość minimalną potrzebną do startu.
umiejętności załogi – określa typową wysokość umiejętności załogi
pasażerowie – liczba pasażerów, jaką może zabrać pojazd
ładunek – maksymalna wielkość ładunku, jaką może zabrać pojazd
osłona pasażerów – określa jaką osłonę daje kadłub pojazdu przebywającym wewnątrz pasażerom
pułap – (tylko dla pojazdów latających w atmosferze) pułap, na jaki wznieść się może pojazd
koszt – cena pojazdu
manewrowość – liczba kostek jaką dodaje się do umiejętności pilota w czasie wykonywania manewrów
prędkość – liczba metrów możliwych do pokonania w czasie jednej rundy ruchu; prędkość w km/h
opancerzenie – ilość kostek, którą testuje się wytrzymałość pojazdu na trafienie
tarcze ochronne – niektóre pojazdy posiadają tarcze ochronne – patrz pojazdy kosmiczne
uzbrojenie – mówi samo za siebie
kierunek ognia – określa, w którą stronę może być prowadzony ogień
umiejętność – umiejętność potrzebna do obsługi danego systemu uzbrojenia
system kontroli ognia – ilość kostek dodawana do umiejętności strzelca, symbolizuje jakość systemu celowniczego
zasięg – mówi samo za siebie
zadawane uszkodzenia – liczba kostek określająca zadawane obrażenia

BIBLIOGRAFIA STAR WARS RPG

Sourcebooki:
STAR WARS THE ROLEPLAYING 2ND ED REVISED–EXPANDED, ISBN 087431268X
STAR WARS THE ROLEPLAYING 2ND EDITION, ISBN 0874311810
STAR WARS THE ROLEPLAYING 1ST EDITION, ISBN 0874310652
STAR WARS SOURCEBOOK 2ND EDITION, ISBN 0874312116
STAR WARS SOURCEBOOK 1ST EDITION, ISBN 0874310660
IMPERIAL SOURCEBOOK 2ND EDITION, ISBN 0874312108
IMPERIAL SOURCEBOOK 1ST EDITION HARD, ISBN 0874311357
IMPERIAL SOURCEBOOK 1ST EDITION SOFT, ISBN 0874311756
REBEL ALLIANCE SOURCEBOOK 2ND EDITION, ISBN 0874312094
REBEL ALLIANCE SOURCEBOOK 1ST EDITION HARD, ISBN 0874311098
REBEL ALLIANCE SOURCEBOOK 1ST EDITION SOFT, ISBN 0874311780
MOVIE TRILOGY SOURCEBOOK, ISBN 0874311985
MOVIE TRILOGY SOURCEBOOK SE, ISBN 0874315069
DARK EMPIRE SOURCEBOOK, ISBN 0874311942
HEIR TO THE EMPIRE SOURCEBOOK, ISBN 0874311799
HEIR TO THE EMPIRE SOURCEBOOK SOFT, ISBN 0874311861
DARK FORCE RISING SOURCEBOOK, ISBN 0874311829
DARK FORCE RISING SOURCEBOOK SOFT, ISBN 0874311934
LAST COMMAND SOURCEBOOK, ISBN 0874311977
THRAWN TRILOGY SOURCEBOOK, ISBN 0874312809
HAN SOLO & THE CORPORATE SECTOR SOURCEBOOK, ISBN 0874311993
TRUCE AT BAKURA SOURCEBOOK, ISBN 0874312566
SHADOWS OF THE EMPIRE SOURCEBOOK, ISBN 0874312817
SHADOWS OF THE EMPIRE PLANETS COLL, ISBN 0874312841
SHADOWS OF THE EMPIRE SECRETS OF THE SISAR RUN, ISBN 0874312906
JEDI ACADEMY TRILOGY SOURCEBOOK, ISBN 0874312744
TALES OF THE JEDI COMPANION, ISBN 0874312892
CYNABARS FANTASTIC TECHNOLOGY: DROIDS, ISBN 087431299X
OPERATION ELROOD, ISBN 0874312914
INSTANT ADVENTURES, ISBN 0874312930
PLAYERS GD TO TAPANI, ISBN 0874315077
NO DISINTEGRATIONS, ISBN 0874312965
PIRATES AND PRIVATEERS, ISBN 0874312949
RULES OF ENGAGEMENT, ISBN 0874315018
GUNDARKS FANTASTIC TECHNOLOGY: PERSONAL EQUIPMENT, ISBN 0874315050
HIVES OF SCUM AND VILLAINY, ISBN 087431500X
CRACKEN S THREAT DOSSIER, ISBN 0874315042
BLACK SANDS OF SOCORRO, ISBN 0874315034
STOCK SHIPS <– avail 1998
STAR WARS CAMPAIGN PACK, ISBN 0874310687
STAR WARS GAMEMASTER KIT, ISBN 0874311195
STAR WARS GAMEMASTER SCREEN 2ND EDITION, ISBN 0874311837
STAR WARS GAMEMASTER HANDBOOK, ISBN 0874311853
STAR WARS GM SCREEN REVISED (2ND ED UPDATED) , ISBN 0874312884
STAR WARS RULES COMPANION 1ST EDITION, ISBN 0874311470
STAR WARS LIVE ACTION ADVENTURES, ISBN 087431268X
STAR WARS LIVE ACTION ADVENTURES GM TOOLKIT, ISBN 0874312868
CRACKEN'S REBEL FIELD GUIDE, ISBN 0874311187
WANTED BY CRACKEN, ISBN 0874311896
CRACKEN'S REBEL OPERATIVES, ISBN 0874312183
DEATH STAR TECHNICAL COMPANION 1ST EDITION, ISBN 0874311209
DEATH STAR TECHNICAL COMPANION 2ND EDITION, ISBN 0874311209
STAR WARS PLANETS COLLECTION, ISBN 0874312221
PLANETS VOLUME 1, ISBN 0874311217
PLANETS VOLUME 2, ISBN 0874311802
PLANETS VOLUME 3, ISBN 0874311969
CLASSIC CAMPAIGNS, ISBN 0874312515
CLASSIC ADVENTURES, ISBN 0874312612
CLASSIC ADVENTURES V 2, ISBN 0874312698
CLASSIC ADVENTURES V 3, ISBN 0874312825
CLASSIC ADVENTURES V 4' BEST OF THE JOURNAL, ISBN 0874312922
CREATURES OF THE GALAXY, ISBN 0874312213
HEROES & ROGUES, ISBN 0874312582
FLASHPOINT! BRAK SECTOR, ISBN 0874312531
FANTASTIC TECHNOLOGY, ISBN 0874312159
PLATT'S STARPORT GUIDE, ISBN 0874312248



©WestEndGames

STAR WARS MINIATURES BATTLES, 1ST EDITION, ISBN 0874311446
STAR WARS MINIATURES BATTLES, 2ND EDITION, ISBN 087431206X
STAR WARS MINIATURES BATTLES COMPANION, ISBN 0874312167
IMPERIAL ENTANGLEMENTS, ISBN 087431271X
GOROTH: SLAVE OF THE EMPIRE, ISBN 0874312507
ALLIANCE INTELLIGENCE REPORTS, ISBN 087431
GG1 NEW HOPE, ISBN 087431125X
GG1 NEW HOPE 2ND EDITION, ISBN 0874312655
GG2 YAVIN/BESPIN, ISBN 0874311268
GG2 YAVIN/BESPIN 2ND EDITION, ISBN 0874312620
GG3 EMPIRE, ISBN 0874311276
GG3 EMPIRE 2ND EDITION, ISBN 0874312663
GG4 ALIENS, ISBN 0874311373
GG4 ALIENS 2ND EDITION, ISBN 0874312086
GG5 RETURN OF THE JEDI, ISBN 0874311454
GG5 RETURN OF THE JEDI 2ND EDITION, ISBN 0874312671
GG6 TRAMP FREIGHTERS, ISBN 0874311462
GG6 TRAMP FREIGHTERS 2ND EDITION, ISBN 0874312124
GG7 MOS EISLEY, ISBN 087431187 X
GG8 SCOUTS, ISBN 0874311888
GG9 RIM, ISBN 0874311926
GG10 BOUNTY HUNTERS, ISBN 0874312078
GG11 CRIMINAL ORGANIZATIONS, ISBN 0874312191
GG12 ALIENS ENEMIES & ALLIES, ISBN 0874312639
TATOOINE MANHUNT, ISBN 087431 0695
STRIKE FORCE: SHANTIPOLE, ISBN 0874310911
STARFALL, ISBN 0874311055
BATTLE FOR THE GOLDEN SUN, ISBN 0874311039
OTHERSPACE, ISBN 0874311284
SCAVENGER HUNT, ISBN 0874311292
RIDERS OF THE MAELSTROM, ISBN 0874311241
CRISIS ON CLOUD CITY, ISBN 0874311365
OTHERSPACE II: INVASION, ISBN 0874311063
BLACK ICE, ISBN 0874311071
GAME CHAMBERS OF QUESTAL, ISBN 0874311101
DOMAIN OF EVIL, ISBN 0874311489
ISIS COORDINATES, ISBN 0874311144
DEATH IN THE UNDERCITY, ISBN 0874311152
PLANET OF THE MISTS, ISBN 0874311225
MISSION TO LIANNA, ISBN 0874311233
GRAVEYARD OF ALDERAAN, ISBN 0874311160
ABDUCTION OF CRYING DAWN SINGER, ISBN 0874311772
POLITICS OF CONTRABAND, ISBN 0874311845
TWIN STARS OF KIRA, ISBN 087431 1918
SUPERNOVA, ISBN 0874311950
DARKSTRYDER: KATHOL OUTBACK, ISBN 0874312701
DARKSTRYDER: KATHOL RIFT, ISBN 0874312736
DARKSTRYDER: ENDGAME, ISBN 0874312876
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 1, ISBN 0874314003
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 2, ISBN 0874314011
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 3, ISBN 087431402X
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 4, ISBN 0874314038
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 5, ISBN 0874314046
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 6, ISBN 0874314054
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 7, ISBN 0874314062
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 8, ISBN 0874314070
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 9, ISBN 0874314089
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 10, ISBN 0874314097
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 11, ISBN 0874314100
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 12, ISBN 0874314119
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 13, ISBN 0874314127
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 14, ISBN 0874314135
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 15, ISBN 0874314143
STAR WARS ADVENTURE JOURNAL 16, ISBN 0874314157
BEST OF THE SWAJ: ISSUES 1–4, ISBN 0874312728

Zestawy.
LORDS OF THE EXPANSE, ISBN 0874312973
DARKSTRYDER CAMPAIGN, ISBN 087431254X
STAR WARS MINIATURES BATTLES STARTER SET, ISBN 0874312647
STAR WARRIORS, ISBN 0874310709
STARFIGHTER BATTLEBOOK, ISBN 087431092X
BATTLE FOR ENDOR, ISBN 087431190X
ASSAULT ON HOTH, ISBN 0874312592
ESCAPE FROM THE DEATH STAR, ISBN 087431108X
MOS EISLEY ADVENTURE SET, ISBN 0874312957
BEGINNING ADVENTURES SET, ISBN 0874312981
VEHICLES STARTER KIT, ISBN 087431 285X
LIGHTSABER DUELING PACK, ISBN 0874310881
SCOUNDREL'S LUCK (solo adv) , ISBN 0874311128
JEDI'S HONOR (solo adv) , ISBN 087431 111X
IMPERIAL DOUBLECROSS (solo adv) , ISBN 0874315026

Zapowiedzi
DARK FORCES SOURCEBOOK– dostępny: brak informacji
ROGUE SQUADRON SOURCEBOOK – dostępny. brak informacji
BASES/STRONGHOLDS SOURCEBOOK – dostępny: początek 1998
INSTANT ADVENTURES· SPECFORCES – dostępny: początek 1998
JEDI SOURCEBOOK – dostępny: po 05/99

BRUCE WILLIS o APOCALYPSE

Dominik Stan

W miarę niedawno odbyły się, jak wszystkim wiadomo, targi gier komputerowych, czyli po prostu raj giercowania. Jedną z zaprezentowanych obok INTERSTATE'77 nowości, była konsolowa strzelanka 3D – APOCALYPSE: THOU SHALL KILL? Oto wywiad, jaki przeprowadził magazyn „VideoGameSpot" ze znanym aktorem, Brucem Willisem – mieniącym się twórcą owej gry.

Celem APOCALYPSE jest odnalezienie przybyłych z czeluści piekieł Czterech Jeźdźców Apokalipsy. Zadanie staje się tym trudniejsze, że ukrywają się oni pod postaciami ludzkimi. Na krańcu świata, gdzie przyszło się nam zmierzyć z piekielną zarazą, w krucjacie towarzyszy nam sam Bruce Willis (Trylogia „Die Hard", czyli „Szklanych pułapek"), jako Trey Kincaid. W związku z tym dość nieoczekiwanym wydarzeniem, ACTIVISION pokusiła się o konferencję prasową, na której obecni byli nasi koledzy po fachu – panowie z VideoGameSpot's Interview. Ku zdziwieniu publiczności do rozruchów nie doszło...

VGS: Dlaczego zdecydowałeś się na zrobienie tej gry?

BW: Z wielu powodów. Po pierwsze sam jestem zapalonym graczem. Lubię zarówno gry PeCetowe, jak i na Playstation. Wszedłem w ten projekt, ponieważ zastosowano tu coś zupełnie nowatorskiego – technologię, która nie istniała jeszcze rok czy półtora roku temu, a ja pomyślałem, że to dobry pomysł.

VGS: Jakie są twoje ulubione gry?

BW: Jest coś takiego jak MECHWARRIOR – trochę w to pogrywam. A tak w ogóle to gram we wszystko, gdzie można zrobić dużą sieczkę – to wspaniała zabawa.

VGS: W takim razie, jaki jest twój sposób na zabijanie?

BW: Kurtuazyjnie.

VGS: Czy podkładanie głosu pod postaci w grze jest podobne do tego, co robisz dla potrzeb filmu?

BW: Cóż, w zasadzie to nie tylko podkładałem głos. W naszym studio w Venice, w Kalifornii John ubrał mnie w dość wyszukany strój, który miał mnie wtopić w grę. Więc to nie były same słowa, ale wszystkie ruchy ciała – to robiłem właśnie ja.

JS: Tak, użyliśmy technologii motion capture. Ruchy wykonywane przez Bruce'a były odzwierciedlane na ekranie komputera. W ten sposób postać i sposób jej poruszania się zyskał na realizmie. Poza tym w końcowych cięciach posunęliśmy się nawet do odwzorowania ruchu warg, by dobrze podłożyć głos.

VGS: Czy uważasz ten projekt za wyzwanie?

BW: Nie. To była po prostu fajna zabawa. To nie było wyzwanie.

VGS: A w porównaniu z filmem?

BW: Też nie. Mam na myśli, że granie w filmie jest o wiele łatwiejsze. Opiera się na tym, by umiejętnie kłamać, a to akurat ćwiczyłem przez całe dorosłe życie.

VGS: Uważasz, że rynek multimediów zdominuje produkcje filmowe?

BW: Tak, myślę, że aktor wirtualny może zastąpić zwykłego. Spece od tego już wynaleźli technikę, dzięki której będzie można „ściągnąć" 25–letniego gościa, a gdy on dożyje słusznego wieku 80 lat, to nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zagrał znowu nastolatka. Mam tylko nadzieję, że zrobią to ze mną za nim się cholernie zestarzeję.

VGS: Jak daleko może nas to zaprowadzić?

BW: To pytanie raczej do Johna, ja się na tym nie znam. Dla mnie to po prostu ogromny skok naprzód – coś, o czym kiedyś nikomu się nie śniło.

JS: Obecnie nazywamy to wirtualnym aktorem, w tym przypadku – partnerem, bo Bruce jest przecież towarzyszem głównego bohatera, a walczą o to samo.

VGS: Jak wysokie jest twoje honorarium od ACTIVISION?

BW: Przepraszam, czy pytasz o to ile dostałem kasy za APOCALYPSE? Cóż... to chyba nie twoja sprawa.

VGS: Sorry. Co myślisz o przemocy w grach video – jak to wpływa na dzieci?

BW: Dopóki odbywa się to na zasadzie zabawy to wszystko jest OK. Najbardziej martwi mnie przemoc w telewizji – między 6 a 7:30. To jest jak małe porcje trucizny, które w końcu sprawiają, że człowiek staje się uodporniony na przemoc.

VGS: Więc zdecydowanie zaprzeczasz, jakoby credo XXI wieku brzmiało jak podtytuł waszej gry?

BW: To tylko żart, ludzie. Tylko zabawa, ale to dobre pytanie. Zadaj je komuś innemu.

VGS: Jak APOCALYPSE ma się do DIE HARD TRILOGY?

BW: Chyba tylko liczbą trupów, ale APOCALYPSE znacznie przewyższa DHT pod tym względem.

VGS: Co z pogłoskami o DIE HARD 4?

BW: To plotki, już je słyszałem. Wcale bym się nie zdziwił, gdyby taka gra powstała.

VGS: Czy ta produkcja spowoduje przejście aktorów z filmów do gier?

BW: Jeśli te odniesą sukces, to jest to możliwe, przynajmniej w pewnym stopniu.

VGS: Zobaczymy w grach twoją żonę? (Demi Moore – przyp. red.)

BW: Nie jestem pewien, czy została zaproszona, ale jeśli tak, to na pewno.

VGS: Co było najbardziej wyzywającego w tym projekcie?

BW: To zależy od tego, co rozumiesz przez wyzywające. Dla mnie to zabawa. Kilka dni kręcenia się w te i we w te... Ja lubię grać – udawanie Treya Kincaida tym właśnie było. Większość roboty odwalili goście podlegli Johnowi i ci, którzy stworzyli tę grę. Ja tego po prostu jeszcze nie rozumiem.

VGS: Nad jakim filmem teraz pracujesz?

BW: Chyba nosi tytuł „Mercury Falling". To o autystycznym dzieciaku i wojsku, i o tym, co się wokół tego dzieje.

VGS: Kogo grasz?

BW: Tego dobrego.

VGS: Kogo uważasz za najbardziej wpływowego w branży gier?

BW: Stoi przed wami – o tutaj (wskazując na Johna Spinale'a).

VGS: Pozwolisz grać w APOCALYPSE swoim dzieciom?

BW: Pewnie. Moja najstarsza córka już gra.

VGS: Jaki jest twój e–mail?

BW: Hmmm... Następne pytanie?

VGS: Poe, czy planujesz zrobić soundtrack z Brucem?

BW: To dobre. Pewnie tak.

Poe: Nie wiem, najpierw posłuchajmy, jak śpiewasz... To oczywiście żart.

BW: Chwała ci za to.

Poe: Żartuję, naprawdę to Bruce jest świetnym wokalistą bluesowym. Mam nawet jego winyla, więc może coś z tego będzie.

VGS: Czy zagrasz dla nas dzisiaj?

BW: Mam w planie rozwalić kilkudziesięciu gości jeszcze dzisiaj, a jestem już spóźniony, więc, jeśli nie macie nic przeciwko i położycie ręce na głowę i pożegnacie się z tym padołem, to możemy zacząć nawet teraz.

To tylko żart. Nie stresujcie się, czasem może mi się zachcieć zostawić żarty bezrobotnym komediantom, ale kogo to obchodzi?

VGS: Masz zamiar robić grę „Fifth Element"?

BW: Jeszcze mnie nie zaproszono. Nawet nie wiem, że coś takiego istnieje (Kalisto dopiero zapowiedziała możliwość zrobienia gry opartej na filmie). Już sam film był prawie grą.

VGS: Czy byłbyś w stanie zagrać jeszcze inne postaci w grach, zupełnie inaczej niż w filmach?

BW: Obawiam się, że nie zrozumiałem pytania. Wielokrotnie spotkałem się z tym, że dziennikarze są sprytniejsi ode mnie. Po prostu jestem trochę ślimakiem. Może gdybyście zechcieli ustawić wielki znak z pytaniem na końcu sali byłbym w stanie zrozumieć.

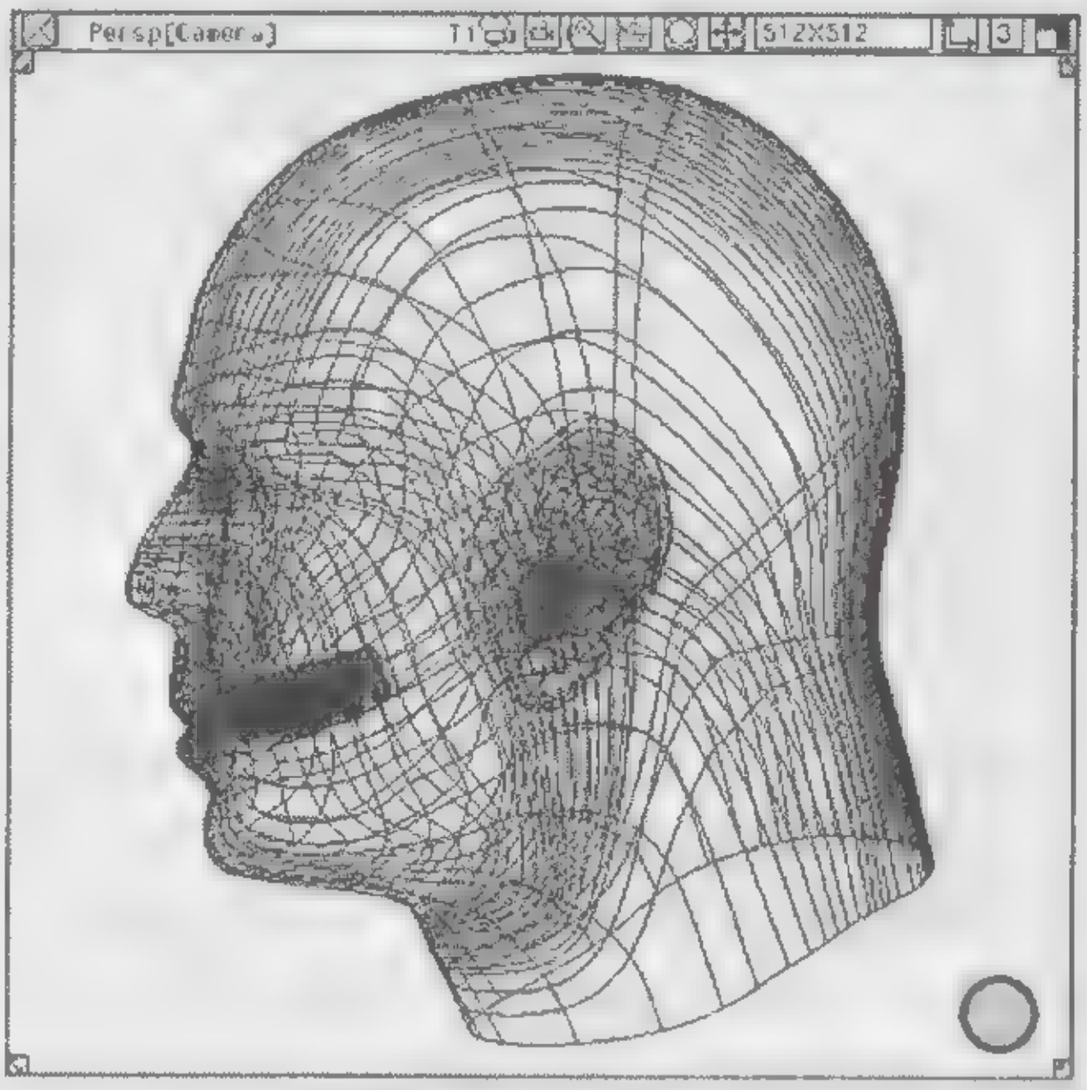
VGS: Możliwe jest, żeby zrobiono film na podstawie APOCALYPSE?

BW: Istnieje taka możliwość. Powiedziałbym, że to bardzo możliwe i już rozmawiałem na ten temat z ludźmi. W końcu w APOCALYPSE oparta jest na dość rozbudowanej fabule.

VGS: Jak oceniasz to w porównaniu z BRUNO, THE KID – komputerowej animki 2D?

BW: To zupełnie co innego. Obraz 3D na ekranie wygląda jak 2D, ale to i tak co innego.

VGS: Czy uważasz, że wyprzedziłeś swoich kolegów z Hollywood, np. Stallone'a czy Schwarzeneggera?



BW: Nie sądzą, żeby oni o tym już wiedzieli. Myślę, że kiedy się dowiedzą, będą trochę zazdrościć.
VGS: Masz zamiar robić sequela?
BW: Już nad tym pracuję.
VGS: Jakie jest twoje zdanie na temat artukułu w „Premiere" o starzeniu się aktorów? Masz jakieś pomysły, co robić jak się zestarzejesz?
BW: Człowieku, kto to wie. Wielu jest pismaków, którzy ganiają za sensacją, pojętą jako fakt z życia gwiazdy Hollywood, taki jest show–bussiness. Ale każdy się starzeje, każdy umiera, nawet my teraz. Tak po prostu się dzieje.
VGS: Co byś powiedział kolesiowi, który właśnie pozwolił twojej postaci umrzeć?
BW: To dobre pytanie. Na szczęście zawsze możesz nacisnąć start i wszystko wraca do normy.
VGS: Poe, czy w grze jest trochę twojej muzyki?
Poe: Tak, znajdzie się parę kawałków, które będą wprowadzać gracza w klimat APOCALYPSE.
VGS: To będzie coś nowego?
Poe: Oooo, tak!
VGS: W skali od 1 do 10, ile dajesz APOCALYPSE?
BW: Bezapelacyjnie 11–12. Sorry, folks. Trzeba dorobić nową skalę.
VGS: Jak sądzisz, dlaczego motion–capture tyle znaczy dla tej gry?
BW: To podwyższa jej wizualny efekt. Myślę, że to właśnie odróżnia ją od innych.
VGS: Masz jakąś ulubiona platfromę?
BW: Nie wiem. Dajcie mi to przemyśleć.
VGS: Jakieś plany na następne gry?
BW: Mam zamiar kontynuować pracę z ludźmi z ACTIVISION. Naprawdę podoba mi się, co stworzyliśmy. Poza tym, film na podstawie APOCALYPSE to naprawdę nie urojenie – fabuła się nadaje.
VGS: Byłeś zmuszony grać, kiedy nie było kamer. Nie przeszkadzało ci to?
BW: Nie, tam były kamery, tyle że nigdy nie wiedziałem, która stara się uchwycić to, co robię. Ufałem Johnowi – on mówił mi która, kiedy, itd.
VGS: Jak się czułeś?
BW: Niesamowicie, tzn, naprawdę w to wszedłem. Spodobało mi się. Z czasem przyzwyczaiłem się, że cokolwiek robię one już wiedzą, co łapać w obiektyw.
VGS: Czy trudno było wcielić się w rolę bohatera?
BW: Nie, scenariusz był na prawdę wspaniale napisany, więc nie było żadnych kłopotów.
VGS: Kto go napisał?
BW: Gość nazywa się Jesse Alexander – hollywoodzki scenarzysta.
VGS: Dlaczego zdecydowałeś się na tak ryzykowną produkcję?
BW: W jakim znaczeniu ryzykowną?
VGS: Cóż, kiedy zatrudniali cię, nic nie było jeszcze zrobione.
BW: Dla mnie to po prostu super, na wariackich papierach. Dla was to ryzyko, dla mnie – zabawa. To bardzo interesujące podejmować się takich zadań. Z natury jestem hazardzistą, a nawet przechodzenie przez ulicę jest hazardem.
VGS: Zamierzasz dalej grać w gry komputerowe?
BW: Oczywiście, to jest cool. Naprawdę to lubię.
VGS: Jak to jest być sobą w grze?
BW: Naprawdę wkurza jak od razu cię zabijają.
VGS: Na kogo wtedy jesteś wnerwiony?
BW: Bezapelacyjnie na samego siebie.

**Dziękujemy redakcji „VideoGameSpot"
za udostępnienie wywiadu dla potrzeb KOMPENDIUM 3.
Zaglądajcie na http://www.videogamespot.com/**

INFERNO

Mateusz Ożyński

Amunicja skończyła im się pół godziny temu. Eric wciąż jeszcze miał nadzieję, że zaraz nadejdą posiłki. Rozejrzał się dookoła. Zbryzgane krwią i pokryte brudem drewniane ściany prowizorycznego bunkra tworzyły nader żałosny widok. Stojący na środku pomieszczenia Andrew May, dowódca oddziału, patrzył gdzieś nieobecnym wzrokiem. Modlił się? Eric Arnet wzdrygnął się na tę myśl – dowódca nigdy się nie modlił. Przynajmniej do tego momentu... Z zewnątrz dobiegał złowieszczy hałas, narastający z każdą chwilą. Ostatnie natarcie. Żadnych nadziei dla obrońców. Wszyscy doskonale wiedzieli, że taktyka nieprzyjaciela nie przewidywała brania jeńców. Dowódca nagle oprzytomniał i rozejrzał się po obecnych. Jego wzrok... Eric wolał o tym nie myśleć.

– Będziemy walczyć.

– Czym!?– z nieukrywanym sarkazmem zagadnął jakiś jegomość skulony przy wejściu, po czym umilkł i schował twarz między kolanami. Zapanowała cisza. Z zewnątrz dobiegł odgłos strzału.

– Już czas – powiedział grobowym głosem Andrew May. – Wiecie, co macie robić.

– Tak, oczywiście... Umrzeć – zakrzyknął dobitnie ten przy wejściu i zaniósł się chorobliwym, szyderczym śmiechem.

Wstali. Na zewnątrz unosiła się gęsta mgła. Wyglądało to złowieszczo, ale dawało żołnierzom szansę na dyskretne podejście wroga. Towarzysze Arneta trzymali w rękach wszystko, co tylko mogło posłużyć do zadania ran – noże, kastety lub po prostu zwykłe drągi. On sam był w o niebo lepszej sytuacji. Kiedy wyjeżdżał, wziął ze sobą miecz. Raczej dla zabawy niż w jakimś konkretnym celu. Bodajże samurajski – nie znał się na tym. Dostał go kiedyś w prezencie od jakiegoś dalekiego członka rodziny. Teraz wyjmował go ze swego plecaka.

Stojący obok osobnik, trzymający w rękach jedynie mały nożyk, ujrzawszy miecz zaczął mu się przyglądać zdziczałym, pożądliwym wzrokiem. Z ust zaczęła toczyć mu się powoli ślina, a wyraz twarzy stał się tak obsesyjny, że Eric cofnął się nawet o dwa kroki. Tamten jednak po chwili otrząsnął się, a twarz jego przybrała nawet obraz niejakiego zawstydzenia. Dowódca dał sygnał. Ruszyli. Sądząc z odgłosów, przeciwnik był już bardzo blisko. Arnet biegł obok jakiegoś karzełka w podartej czapce.

– Wiesz, chyba nigdy cię nie widziałem. Od kiedy tu jesteś? – zagadnął Eric, nie zmieniając tempa biegu.

– Przysłali mnie tu cztery dni temu z drugiej linii. Na moment przed tym, zanim to wszystko się zaczęło...

– Cóż! Masz pecha. Nazywam się Eric Arnet. A ty?!

Odpowiedź nie padła – w czaszce karzełka tkwiły trzy kule. W mgle majaczył jakiś kształt. Eric nie zastanawiając się wiele przykucnął i robiąc zwody podbiegł do przeciwnika. Padł strzał. Chybiony. Arnet zamachnął się mieczem. Celnie. Głowa wroga odpadła od ciała i potoczyła się po ziemi. Eric z fascynacją patrzył na swoje dzieło, gdy nowy kształt wyłonił się z mgły. Było już za późno. Seria. Druga. Eric spojrzał w dół i ujrzał strumienie krwi tryskające z jego klatki piersiowej. Upadł. Jakieś głosy... jęki... Tracił świadomość... Dookoła zapanowała ciemność...

* * *

Otworzył oczy. Nie mógł przeżyć z taką raną. A jednak żył... Wokół było bardzo ciemno i niczego nie mógł dojrzeć. Powoli, lewą ręką (w prawej coś tkwiło i z jakiegoś powodu bał się nią

ruszać) zaczął badać otoczenie. Wszystko pokryte było jakimś paskudnym śluzem. Ericowi zaczęło zbierać się na wymioty, jednak jego ręka wciąż badała podłoże, a umysł starał się odpowiedzieć na kołaczące się w głowie pytanie: „Gdzie ja, do cholery, jestem?".

W pewnym momencie Arnet wystawił rękę przed siebie i ze zdziwieniem stwierdził, że był po prostu czymś przykryty i dlatego niczego nie mógł widzieć. Energicznym ruchem zrzucił z siebie płachtę. W pierwszej chwili ucieszył się widząc światło. Ale tylko na moment. Bo oto ujrzał wyraźnie swoje otoczenie. Wszystko dookoła było krwistoczerwone i miało jakiś nierzeczywisty charakter. Spojrzał pod siebie. Leżał na poszarpanych kawałkach ludzkiej tkanki. Podniósł się i odskoczył, ale na próżno – ścierwo leżało wszędzie. Wokół siebie ujrzał misterne konstrukcje zbudowane z kawałków ludzkiego ciała, pokryte ściekającą krwią, opływające purpurą.

Eric oszalał. Zaczął biec na oślep, nie mogąc pogodzić się z tym, co widział i z czym musiał mieć ciągle styczność. „Czy stąd jest jakieś wyjście?" – myślał, podczas gdy z jego ust wydzierał się przeraźliwy krzyk. Nie wierzył, że to może być realne, ale jednocześnie czuł, że nie jest to sen. Szaleńczy bieg zmęczył go niemal natychmiast. Musiał się zatrzymać. Pomyślał, że trzeba ochłonąć. Zrobił głęboki wdech i odór powalił go na ziemię. Wstał natychmiast – nie mógł patrzeć na to świństwo, a co dopiero się w nim tarzać.

Silne zawroty głowy trwały jeszcze chwilę, ale Arnet za nic w świecie nie chciał znowu upaść. Po chwili narząd węchu przyzwyczaił się do smrodu, a i reszta zmysłów zaczęła przywykać do nowego środowiska. Spojrzał na ranę na piersi. Musiała zakrzepnąć już jakiś czas temu, bo nic się z niej nie wylewało. Eric dopiero teraz stwierdził, że w prawej ręce wciąż trzyma swój miecz. „Więc umarłem, czy nie?" – zaczął się głośno zastanawiać, przyglądając się jednocześnie z zainteresowaniem zakrwawionemu ostrzu.

I wtedy zobaczył to po raz pierwszy. Najpierw uwagę Erica wzbudził czarny kolor, wyróżniający się na tle tej wszędobylskiej, iście piekielnej czerwieni, a gdy zbliżył się doń, przez moment zdawało mu się, że ujrzał jakiś ruch. Podszedł bliżej i wiedział już, że wcale mu się nie zdawało. Oślizła, czarna bestia wyskoczyła na Arneta wpijając kły w jego nogę. Eric zamachnął się mieczem – dziwadło odskoczyło z potwornym wrzaskiem i zaatakowało ponownie, z podwójną furią. Ale Arnet zdążył już się opanować. Ciął pewnie i celnie. Nigdy co prawda nie ćwiczył walki białą bronią, ale świniaka zarżnąć by potrafił. A ten dziwny, czarny stwór przypominał właśnie nieco przerośniętego wieprza. Eric zadawał, odskakując za każdym razem, szybkie, płytkie ciosy. Bestia wyła przeraźliwie, lecz wciąż parła do przodu. W końcu Arnet, znużony już tą zabawą, skoczył na prawo i zaszedł zdezorientowanego stwora od boku. Tym razem ciął silnie od góry, kierując ostrze na kark zwierzęcia. Krew bryznęła silnym strumieniem i po chwili stwór zaczął się wić w przedśmiertnych konwulsjach. Eric przyjrzał mu się teraz bliżej. Podobieństwo do prosiaka było duże mniejsze niż mu się z początku wydawało. Bestia rzęziła jeszcze chwilę i zamilkła. Arnet rozejrzał się i ruszył przed siebie. Nie miał pojęcia dokąd ma iść, ale przecież nie mógł tu czekać bezczynnie...

* * *

Eric nie wiedział, ile czasu tak idzie. Do tej pory zabił kilkadziesiąt owych dziwnych stworzeń, a i do otoczenia całkiem już przywykł. Nie brzydził go teraz widok rozczłonkowanych ludzkich zwłok i ściekającej zewsząd krwi. Z każdą chwilą jednak męczyło go to wszystko coraz bardziej. I to bynajmniej nie fizycznie. O, nie! Już jakiś czas temu ze zdziwieniem stwierdził, że dla pełnego odpoczynku wystarczają mu zwykłe, dosyć krótkie postoje. Rany goiły się bardzo szybko. Nie odczuwał też potrzeby jedzenia czy picia. Swoją drogą, bardzo mu to odpowiadało, bo czym niby miał się tu pożywić? Zresztą wciąż jeszcze się obawiał, że w którymś momencie poczuje jednak głód i tym samym zmuszony zostanie do spożywania tego ścierwa, walającego wszędzie dookoła. Nie bardzo mu się ta ostatnia myśl podobała.

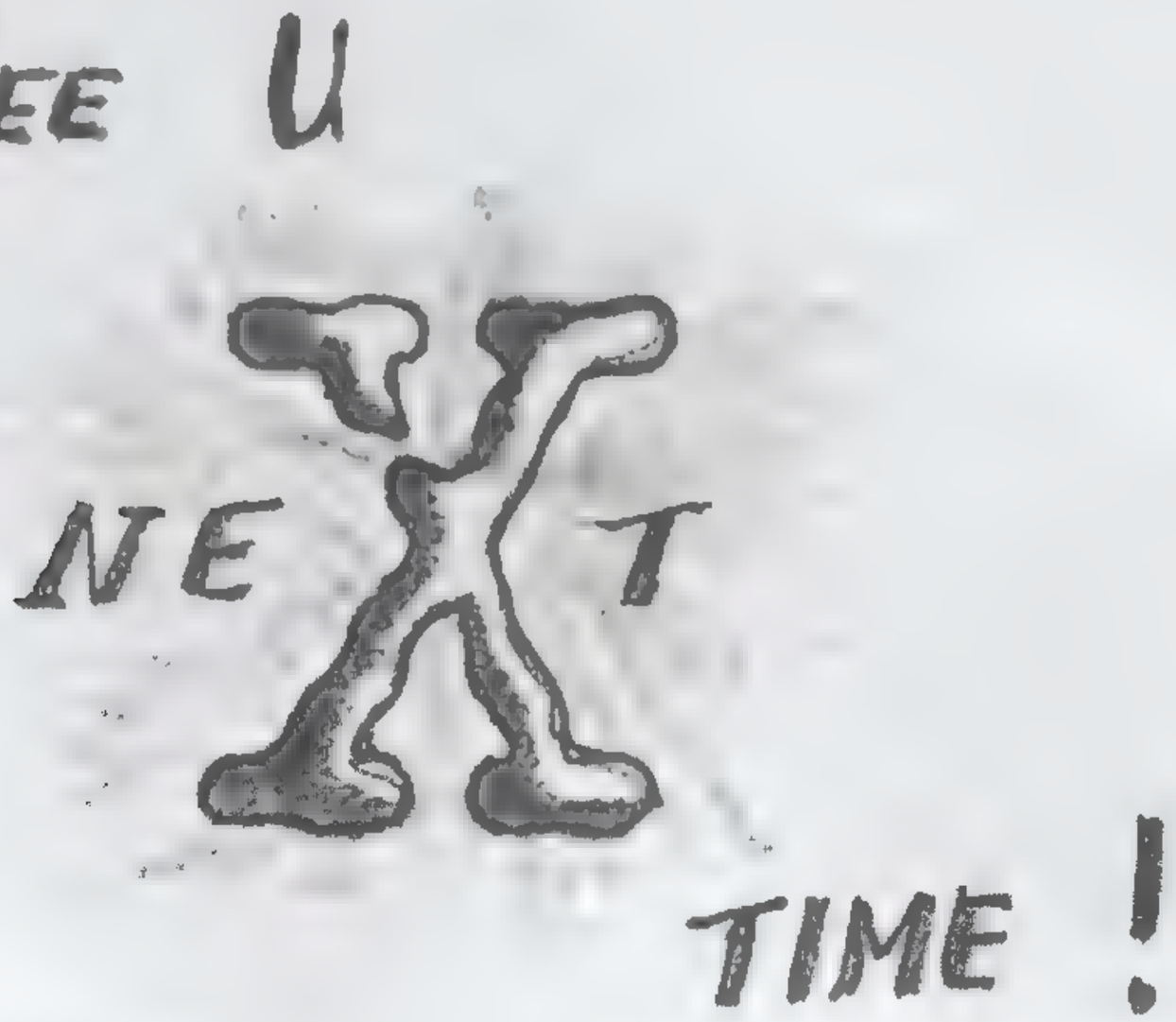
Był jednak potwornie zmęczony. Psychicznie. Nie wiedział, dokąd idzie i czy w ogóle jest gdzie pójść. Rozpłatywanie oślizłych poczwar zajmowało na chwilę jego myśli, ale później zawsze wracało to samo pytanie: po co!? Opanowywało go poczucie absolutnego bezsensu i beznadziei. Nie chciało mu się iść. Ale siedzieć też mu się nie chciało. Niczego nie czuł. Zaczynało mu być

dokładnie wszystko jedno. Tylko instynkt samozachowawczy kazał bronić się jeszcze przed czarnymi stworami. Myślał. Nic innego nie miał już do roboty. A im dłużej myśli przelatywały w tę i z powrotem przez jego głowę, do tym dziwniejszych konkluzji dochodził. W którymś momencie stwierdził, że trawi go chyba choroba psychiczna. Przecież nie mógł powiedzieć, że jest normalny. Co oznaczają te wszystkie myśli kołaczące się w jego głowie? Albo nagłe, histeryczne wybuchy śmiechu? Z drugiej jednak strony, to właśnie jego aktualny stan umysłu zdawał mu się być tym właściwym. Zdawało mu się, że teraz widzi wszystko takim, jakim jest naprawdę, odartym z wirtualnych aspektów. Zdawało mu się, że zrozumiał już wszystko, całą istotę rzeczy. I wiedział, że tu po prostu niczego do zrozumienia nie było. Wszystko było puste i płaskie, a jego dawne, ludzkie złudzenia śmieszyły go coraz bardziej. Czy rzeczywiście jest chory? Czy zwariował? A czym właściwie miałaby być choroba psychiczna? Cóż oznacza słowo „normalny"? Czy normalny, to „przeciętny", taki jak inni!? Nikt więc nie jest zdrowy!!! „Ha, głupcy!" – wydarł się, po czym, chwyciwszy się za głowę, zaczął tarzać się w ludzkich szczątkach. Wszystko, co pamiętał z tamtego świata, wydawało mu się teraz takie małe i... nieważne! Bo właściwie po co to było? Cóż osiągnął? Satysfakcję?!

Chorobliwy śmiech rozwarł mu usta i w tym samym momencie ujrzał zbliżające się czarne monstrum. Ale Eric nic już nie czuł. Zdecydował się. Położył się w morzu ścierwa i czekał. W momencie, gdy poczwara rzuciła się nań Arnet wbił miecz w swoje trzewia. Ból przeszył go, lecz w tej sytuacji zdawał się być ulgą, a nie cierpieniem. Przez moment jeszcze zdawało mu się, że nic się nie stało, ale już po chwili ogarnęła go ciemność. Na ustach Erica wykwitł pełen ulgi uśmiech...

* * *

Arnet nie mógł lub raczej nie chciał w to uwierzyć. Z przerażeniem zrzucił z siebie płachtę (teraz wiedział już, że jest to kawał ludzkiej skóry) i rozejrzał się. Choć nie znał tej okolicy, wciąż znajdował się w tym samym świecie, zbudowanym z poszarpanych tkanek i kości. Postąpił krok do przodu. Był przerażony i nieprzytomny. Ile razy człowiek może umrzeć!? Więc stąd nie ma już żadnych wyjść? Nie ma możliwości ucieczki? Żadnych możliwości? Nic!? To było za wiele nawet jak dla jego zmaltretowanego umysłu. Stał tak przez chwilę, a groza jego położenia coraz bardziej burzyła mu myśli. I wtedy usłyszał krzyk. Nigdy nie słyszał czegoś tak przeraźliwego i żałosnego, tak pełnego bólu i cierpienia. Arnetowi zdawało się, że głowa rozedrze mu się zaraz na dwie połowy. Krzyk zaczął jednak powoli ustawać. Eric rozejrzał się wokół, chcąc stwierdzić, kto wydał z siebie ten ryk, ale nikogo nie zobaczył. Bo i nikogo nie było – to on sam krzyczał...



rys. Dawid Kasperski

K'HAMARU
RYCERZE SPRAWIEDLIWOŚCI

Dominik Stan

Kiedy dorosłem juz do wieku, w którym mój ojciec, starym zwyczajem, zaczynał wprowadzać mnie w tajniki sztuki walki, powiedział mi zdanie, którego nigdy nie zapomnę:

— Wraz z narodzeniem stałeś się jednym z członków klanu K'hamaru, według prawa którego obowiązany jesteś walczyć ze wszystkim, co złe i co niweczy dobro wszelakie.

Kilka dni później wyszedł z domu i już nigdy nie powrócił. Mieszkańcy mojej wioski, Tristram, mowili, że zszedł do katedry na polecenie Lazarusa, arcybiskupa tejże, na poszukiwanie źródła strasznych dźwięków niepokojących ludzi dniem i nocą. Niestety, mnie i mojej rodzinie pozostawały jedynie domysły, ale poprzysiągłem sobie, iż dowiem się prawdy o ojcu. Byłem wtedy jeszcze niezbyt dojrzały, więc nie zdawałem sobie sprawy, co mówię...

Na mocy testamentu zaginionego ojca miałem być oddany w ręce mnichów zamieszkujących groty w pobliskich górach DIAmen–BLOthar. Nikt się tam nigdy nie zapuszczał. Wszyscy bali się tych dziwnych ludzi, których twarzy nikt rozsądny nie pragnął widzieć. Powszechnie uznano wówczas, iż ojciec mój posyłał mnie na pewną zgubę. Ja jednak wierzyłem w sens tej podróży ku nieznanemu.

Po jakimś czasie pożegnałem więc matkę, dwóch braci oraz siostrę. Udałem się w góry... Szedłem długo, opadając z sił coraz bardziej, lecz gdy tylko przypominały mi się nauki ojca, przyspieszałem kroku, by jak najszybciej dopaść bram jaskiniowego klasztoru.

Dotarłem tam po trzech, może czterech dniach. Mnisi wydali się bardzo tajemniczy, ich guru – którego nazywali Perkal – przyjął mnie jednak gościnnie – napoił i wskazał celę. Była mała, ale sprawiała wrażenie uspokajającej. Następnego dnia jednak atmosfera dobroci i czułenia się nade mną rozwiała się niby poranna mgła nad doliną Tristramu. Rozpoczęło się coś o charakterze treningu. Miałem wtedy trzydzieści siedem krjonów – lat liczonych według kalendarza mnichów. Codziennie ćwiczyłem w jaskiniach sztukę posługiwania się mieczem. Z czasem nauczono mnie strzelać z łuku i bronić się tarczą w pełnym rynsztunku. Gdy szło mi nienajlepiej, wzywał mnie do siebie Perkal i mówił swoim łagodnym, drżącym lecz stanowczym tonem:

– Ojciec nie byłby z ciebie zadowolony. Mamy zrobić z ciebie K'hamaru, a ty nie dajesz z siebie wszystkiego. Weź się do pracy, bo tylko w ten sposób i dzięki sile dobra pokonasz wielkiego wroga, który nadejdzie, by zniszczyć ziemię ojców naszych ojców.

Po takiej reprymendzie nawet najgorsze ćwiczenia wykonywałem z niebywałą dokładnością. W celi ćwiczyłem siłę fizyczną i tę równie ważną – siłę ducha. Od pewnego czasu przybył mi bowiem jeden nauczyciel, tajemniczy Sang Lao Hew. Był on mistrzem innego zakonu, spokrewnionego z rycerzami K'hamaru, i to on był władcą magii białej tego nieszczęsnego padołu. To on obdarzył siłą uzdrawiania Pepina z mojego miasteczka. On też rozpoczął wykłady z posługiwania się magią. Najwyraźniej nie byłem z tego najlepszy, ale starałem się jak mogłem, by osiągnąć szczyt umiejętności.

Pewnego razu, a było to po przejściu jednego zaćmienia drugiego księżyca i dwóch krjonów, ziemią wstrząsnął huk i eksplozja, głośniejsza nawet niż ta, która towarzyszyła niegdyś wybuchowi kowalskiego pieca – wtedy zginęło trzech czeladników tego rzemiosła. Mnisi jednak nie zwrócili na to uwagi, jakby wiedzieli, co się dzieje. Ja byłem przerażony, bo w głębi serca czułem, że jest to dla mnie wyzwanie, któremu będę musiał sprostać.

Pobiegłem szybko do Perkala. Gdy zapytałem, co zmąciło ten odwieczny spokój, zobaczyłem na twarzy guru jedynie smutek. Dopiero gdy chciałem zrozpaczony opuścić jego celę, przemówił, nie kryjąc goryczy:

– Oto nadszedł początek apokalipsy. Przybył Diablo – król zła i podziemia. W nocy miałem widzenie, iż czekają cię niebezpieczeństwa, gdyż zostałeś wybrany do walki przez ducha wielkiego K'hamaru. Jesteś spadkobiercą wielkiej siły, która jeszcze nie została wyzwolona. Nie pozwól jednak, by Diablo i jego poddani wykorzystali ją do celów niegodnych.

Zaniemówiłem – przepowiednia ojca stała się ponurą rzeczywistością. Jeszcze tego samego dnia spakowany został mój sak i wyruszyłem w drogę, której celu nie znałem. Choć czułem się dojrzalszy i mężniejszy, tkwiła we mnie zadra niepokoju – nie o siebie samego, ale o innych. Doznałem wrażenia, jakiego nigdy jeszcze nie znałem – czułem się odpowiedzialny za jakąś garstkę ludzi, która, mam nadzieję, pozostała przy życiu. Gdy dotarłem do miasteczka, wzrok mój utkwił w jednym tylko punkcie. Był to widoczny w oddali dym unoszący się z mojego domu. Pobiegłem tam szybko. Ujrzawszy osmalone zwłoki mojej rodziny padłem na ziemię, topiąc rozpalone z wściekłości ręce w chłodnej, przepełnionej wilgocią ziemi. ZEMSTA!!! – zawyłem, a potem straciłem przytomność...

I wtedy stanął mi przed oczyma ojciec – był zmieniony, nosił na sobie ciemną zbroję, za pasem miał miecz nazywany przez mnichów w zakonie falchionem. Był to zakrzywiony obosieczny miecz, na kształt tych, których według bardzo starego podania używali saraceni, kiedy ziemie te były jedynie pustynią. Cóż ta broń oznaczała w rękach ojca, który wciąż powtarzał to samo, pamiętne zdanie.

Obudziłem się po jakimś czasie, poszedłem do zubożałej, nieco zniszczonej przez pożar tawerny. Tu dowiedziałem się, że przybył nowy władca, który nazywa się królem Diablo – imperatorem podziemi, i że dla demonstracji swej potęgi porwał syna dotychczasowego władcy, rządzącego ludem Tristram przez długie już lata.

Byłem naznaczony, by zmienić tę sytuację i wiedziałem o tym bardzo dobrze. Napawało mnie to strachem.

O opuszczonej przez zakon katedrze zaczęły już krążyć legendy. Nie mogłem jednak okazać słabości. Musiałem się tego wystrzegać, by dobrnąć do wyznaczonego mi przez los celu.

* * *

Zaraz następnego dnia wziąłem od kowala stary, przerdzewiały niemal do cna miecz i stanąłem u wrót katedry. Odprowadził mnie Cain – członek i przewodniczący starszyzny plemienia moich przodków. Odmówił za mnie krótką modlitwę, którą zrozumiałem, chociaż nigdy nie dotarła do moich uszu:

„Koran'h'meru eval man konsekrate non menisis lancio ber'ghawan dalen amico konsekrum. Godeon namen de K'hamaru! Dies Sare Diablo!"

Miałem nadzieję, że zawarte w tych ostatnich wersach słowa spełnią się. Z taką nadzieją spojrzałem w otchłań lochów. Powiało mi w twarz zimne, napełnione wonią dziecięcej krwi powietrze. Gdy obejrzałem się za siebie, Caina już nie było. Zrozumiałem ten gest. Pożegnanie tylko by przedłużyło oczekiwanie na rozstrzygnięcie rozpoczynającej się krucjaty. Wziąłem kawałek kamienia, który obsypał się ze starych już murów i wydrapałem krótki napis:

„Pamięci przedostatniego rycerza K'hamaru

– Syn."

I zszedłem po schodach. Wolnym krokiem postępowałem naprzód, zagłębiając się w otchłań mroku i przenikającego szumu, przeplatanego tłumionymi krzykami kolejnych ofiar. Każdy inny człowiek struchlałby ze strachu, ja jednak nie mogłem się poddać. Nie miałem takiego prawa. Po

długiej nauce w zakonie zrozumiałem, że nie ma przegranych. Są zwycięzcy lub martwi. Miałem zamiar stać się jednym z tych pierwszych. Obudziła się we mnie pewność siebie, która tak rychło zniknęła na widok zabitej rodziny, której tak potrzebowałem.

Sięgnąłem do kieszeni i zacisnąłem pięść na garści ziemi przepojonej krwią moich bliskich. To była moja najcenniejsza rzecz, której nie mogłem stracić, bo to ona miała mnie wieść według linii przeznaczenia aż do sprawcy tej okrutnej rzezi.

Nagle na końcu schodów pojawił się blady płomień. Przyspieszyłem kroku, by za moment, jakby w oczekiwaniu, zwolnić. Wytrenowany zmysł słuchu ponad wszelką wątpliwość donosił, iż w pobliżu czai się...

Nie dane mi było dokończyć myśli. Przede mną pojawiło się stworzenie o czerwonych ślepiach i białych kłach obciekających krwią. Z opisu Lang Hew wiedziałem, co zastąpiło mi drogę. Jeden ruch mieczem i już go nie było. Zaraz jednak pojawił się kolejny. Jednak i głowa tego potoczyła się po posadzce katedry. Po kilku kolejnych spotykanych w innych komnatach stwierdziłem, że Diablo najwyraźniej nie ma najlepszych żołnierzy. Te marne istoty nie stanowiły dla mnie przeciwnika.

Szybko jednak przekonałem się, że tak nie jest. Scavengery, gdyż tak właśnie nazywał je Hew, nie były silne, ale nadrabiały to swoją przewagą liczebną. W dodatku dalej zaczęły im towarzyszyć mało przyjemne szkielety. To jednak też nie były specjalnym zagrożeniem. Jeden z nich, gdy już rozsypał się pod moim ciosem, pozostawił po sobie miecz, którego kształt tak dobrze znałem. Była to broń podobna do tej, którą uczył mnie posługiwać się ojciec – falchion.

Kolejne ubite monstra utwierdzały mnie w przekonaniu, że nie będzie źle. Po paru godzinach zwiedzania podziemi odnalazłem komnatę z sarkofagami. Były to najprawdopodobniej groby dostojników kościelnych, lecz daty na wiekach pozwalały sądzić, iż lokatorzy dawno już się zmienili. Otworzyłem jeden. Znalazłem trochę złota. Niewiele tego było, ale zawsze może się przydać. W drugim znalazłem hełm – była to w prawdzie jakiegoś rodzaju czapka z twardego materiału, bliżej mi nie znanego. Założyłem ją, na wypadek, gdyby obsunął mi się na głowę kawałek stropu. Z trzeciego wyskoczył szkielet podobny do tych, które już wcześniej stawały mi na drodze. Zdawał się jednak być kimś ważniejszym – na jego ramionach widniały bardzo stare, wytarte pagony wojskowe. Ten z kolei po wykrzyczeniu nieznanych mi słów począł machać swoim mieczem na wszystkie strony, jakby nie chciał mnie zabić. W pewnym momencie wykonał jednak ruch, którym całkowicie mnie zaskoczył. Zadał głębokie cięcie, na szczęście niecelne. Nie czekając dłużej, wyszukałem końcem miecza dudniące wśród kości serce i przebiłem je. Szkielet padł tak cicho, jak się pokazał.

Kiedy udałem się na niższy poziom lochów, odór zgnilizny wzrósł gwałtownie. Scavenamy i szkieletony nieustannie atakowały i mimo współpracy z zombie, nie mogły sobie ze mną poradzić. W pewnej komnacie natknąłem się na szafę. Było tam wiele rozsypujących się ze starości książek, ale jedna z nich, cudem chyba, zachowała się w nienaruszonym stanie. Kiedy ją otworzyłem, zrozumiałem, co miał na myśli nauczyciel w klasztorze, mówiąc iż czas nauki jeszcze nie nastał. W tych podziemiach miałem stać się prawdziwym K'hamaru – zdolnym oddać życie w obronie dobra, zdolnym do walki w najbardziej niekorzystnych warunkach. Lochy, które przyszło mi penetrować w poszukiwaniu Diablo, były dla mnie nie lada egzaminem. Wciąż nabierałem doświadczenia, uczyłem się...

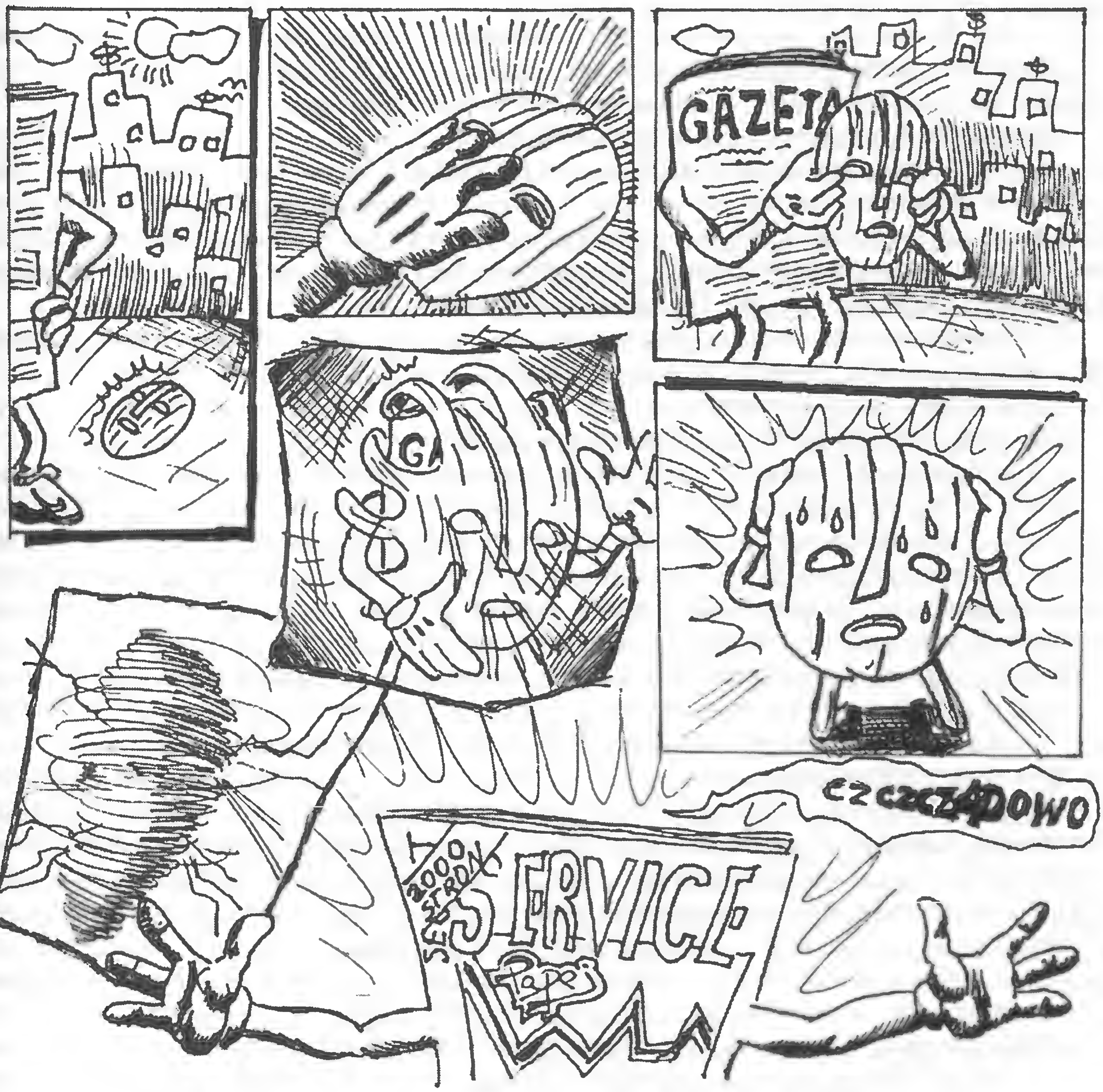
Spenetrowałem cały poziom. W pewnym momencie znalazłem na podłodze przedmiot przypominający siekierę. Była na nim inskrypcja w języku Fingów, co oznaczało, że któryś ze śmiałków próbował już sił w walce z Mocą Ciemności. Leżące obok kości, nie do końca obdarte z mięsa, wskazywały, iż jego misja zakończyła się fiaskiem. Wziąłem siekierę, a falchiona wsadziłem z pas.

Poszedłem do ostatniej komnaty. Uchyliłem drzwi. Z wnętrza dochodził mnie tylko głuchy szum. W pewnym momencie otwarte drewniane drzwi przeszyło ostrze sztyletu. Szybko ocknąłem się z zamyślenia, gdy wyrosło przede mną czerwonoskóre monstrum z widłami, rzeźnickim tasakiem w rękach. Nie namyślając się wiele, ukryłem się za rogiem komnaty. Wyszedł za mną. Walka, mimo że trwała sekundy, dłużyła się strasznie, doprowadzając mnie do obłędu. Pierwszy cios mój

został łatwo odbity, drugi musnął twarz potwora, co bardzo go rozwścieczyło. W tym samym momencie dosięgnął mnie ogłuszający cios. Dostałem w plecy obuchem, choć nie miałem pojęcia, jak stojąc przodem mogłem narazić plecy na szwank. Przed ogłuszeniem uratowała mnie ta niewinnie wyglądająca na mojej głowie czapka. Szybko ochłonąłem i wykonałem uderzenie kontrujące. Ale i to nie przyniosło skutku. Zdawałem sobie sprawę, że każde następne uderzenie potwora rozerwie mi czaszkę. W tym momencie potwór na chwilę zaprzestał ataku, jakby w oczekiwaniu na następną nieudaną ofensywę. Ja jednak nie miałem zamiaru się poddać. Skupiłem się na jednym decydującym uderzeniu. Moja siekierka utknęła w samym środku cielska stojącego przede mną rzeźnika.

Wydał z siebie obrzydliwy bulgot. Zacząłem wykręcać siekierę w różne strony, rozrywając jego trzewia. Z brzucha trysnęła mu purpurowa maź i wnętrzności, a chwilę później potwór legł na ziemi.

Uklęknąłem pod ścianą. Byłem wykończony. Moja krucjata dopiero się rozpoczęła. Przyszedł czas na chwilę oddechu. Zdałem sobie sprawę, jak męczące były wcześniejsze mało istotne walki. Mam nadzieję, że ojciec byłby ze mnie dumny...



PORANNY AUTOBUS

Mateusz Ożyński

Pan Tomasz to skromny obywatel dużego miasta, korzystający z usług transportu miejskiego. Dziś, tak jak w każdy inny dzień, stoi on na przystanku autobusowym. Nie powinno ujść tu naszej uwadze, iż pan Tomasz stoi tak już od niemal godziny. I to nie dlatego, że jest masochistą i lubi stać na mrozie, ale dlatego, że zwykle w takim przedziale czasu powinny pojawić się tu już co najmniej cztery autobusy. A nie pojawił się jeszcze żaden.

Pan Tomasz rozejrzał się dookoła i nagle wzrok jego zatrzymał się na leżącym na pobliskim chodniku, zmaltretowanym rozkładzie jazdy. Tu pana Tomasza tknęło. Przypomniał sobie, że poprzedni rozkład został przecięty na pół i podpalony, podczas gdy ten leżący na ziemi był najwyraźniej cały. Musiał więc być dzisiejszy. Pan Tomasz udał się szybkim krokiem w stronę rozkładu i oto przekonał się w swych najgorszych przypuszczeniach – ZTM dokonało kolejnych cięć w kadrach! Piąty raz w tym roku!!! To naprawdę robiło się nieprzyjemne...

Tymczasem tłum na przystanku rósł z każdą chwilą.

– Co za cholera z tymi autobusami! Szlag by to wszystko trafił...– wydarła się jakaś gruba baba.

– My to przecie jeszcze dobrze mamy, proszę pani – odpowiedziała jej baba jeszcze grubsza. – To drugi przystanek od pętli i jak się postarać, to czasem nawet usiąść można! Bo widzi pani, mój kuzyn to w połowie trasy wsiada... Teraz, po tych nowych cięciach to się chyba za niego co dzień modlić będę, żeby on dojechał gdzie trzeba!

Pan Tomasz przysłuchiwał się temu wszystkiemu bez większego zainteresowania, gdy nagle usłyszał znajomy głos swojego sąsiada, pana Malinki.

– Dzień dobry, panie Tomaszu!

– A, dzień dobry! Wiedział pan o tym nowym rozkładzie?

– A bo to od dziś? W gazetach od trzech dni o tym piszą! Nawet jakieś demonstracje na mieście były, ale wszystko Jelczykami w chodnik wgnietli... I dobrze im tak. Po co się w politykę pchają? Ja tam mam swoje metody... Bo widzi pan, ja się na tę dzisiejszą jazdę dobrze przygotowałem. – Tu pan Malinka uchylił klapę swojej torby, odsłaniając fragment tasaka od mięsa. Pan Tomasz spojrzał na to zdegustowany. Osobiście uznawał co prawda delikatne formy przemocy przy walce o miejsce, ale trwałe okaleczanie było dlań czymś pozbawionym smaku. Sąsiad Malinka, widząc reakcję swego współrozmówcy, zamknął szybko torbę i zaczął się tłumaczyć.

– Bo ja to tak tylko na wszelki wypadek... W połowie trasy muszę dzisiaj wysiąść, a to kłopot z tym nieziemski... I to nie żeby skrzywdzić, ale tylko trochę postraszyć...

Wywód ten przerwało pojawienie się na horyzoncie czterech znajomych światełek. „To ciężarówka" – po przystanku poszła natychmiast zdradziecka plotka, ale równie szybko została zdementowana: to musiał być autobus. Ludzie zbliżyli się do ulicy i niby od niechcenia, niezwykle leniwymi ruchami zaczęli przepychać się do miejsca, gdzie wkrótce stanąć miał upragniony pojazd. Gdy ten ostatni zbliżył się na odległość kilkunastu metrów, przepychanki przybrały bardziej jawny charakter i już po chwili kilka osób trzymało się za swe zakrwawione nosy. To wszystko było jednak niczym w porównaniu z psychozą, jaką wywołał szum otwieranych drzwi. Teraz każdy chciał zostać pasażerem, i to najlepiej pasażerem siedzącym. Słychać było już tylko urywane krzyki, przekleństwa oraz głuche uderzenia pięści. Odgłosy walki szczególnie nasiliły się, gdy zabuczał sygnał „po usłyszeniu nie wsiadać". Wynik końcowy był taki, że kilkanaście osób zostało na przystanku, przy czym część z nich stała, część masowała obolałe części ciała, a jeszcze inni potrze-

bowali błyskawicznej pierwszej pomocy. Oczywiście, tylko ostatni kretyn mógłby pomóc komuś, kto już za godzinę może być jego konkurentem w kandydowaniu do miana pasażera. Można więc spokojnie powiedzieć, że ci w stanie krytycznym byli właściwie martwi.

Pan Tomasz nie został na przystanku. Udało mu się dostać do autobusu i nawet o mało co, a zdobyłby miejsce siedzące. Niestety, właśnie gdy miał usiąść, jakaś schizofreniczna staruszka uderzyła go po głowie parasolką. Trudno – pomyślał pan Tomasz – najważniejsze, że jadę.

Z przodu autobusu stała młoda kobieta z dzieckiem i bez większego zaangażowania opowiadała bajkę o królu, który w zamian za zabicie smoka oferował pół królestwa, rękę swojej córki oraz dożywotnią miejscówkę na miejsce siedzące w miejskim autobusie. Jak się okazało, śmiałek się znalazł i smoka pokonał, ale niedługo później został zabity przez zawistnych współpasażerów. Stojący obok kabiny kierowcy starszy pan o siwych włosach z zainteresowaniem przyglądał się tabliczce, na której wypisana była przewidziana liczba miejsc stojących oraz siedzących. Jakiś żartowniś w obu rubryczkach wstawił znaki nieskończoności. Starszy pan dopiero po chwili zauważył, że obie wartości zostały wybite, a więc były wstawione przez osoby uprawnione i miały zapewne prezentować najnowszy kierunek polityki ZTM.

W którymś momencie w pojeździe zaczęło podnosić się napięcie, bo oto na horyzoncie zamajaczył kolejny przystanek. Pan Tomasz wyjrzał przez okno, by z ulgą stwierdzić, że tutaj na autobus czeka zaledwie kilka osób. I nagle przez głowę przeszła mu szatańska myśl „Może to pułapka! Reszta na pewno kryje się za wiatą!!!" Nic z tych rzeczy jednak nie miało tu miejsca.

Autobus ruszył i natychmiast gwałtownie przyśpieszył. Zaledwie chwilę później skręcił, zarzucając częścią pasażerów o ściany. Podniósł się harmider.

– Halo! Panie kierowca! Co tu się wyrabia... – wydarła się na cały głos jedna z pasażerek.

– Cicho... Niech pani będzie cicho... – wyszeptała siwowłosa starowinka spod okna. – Ja znam tego kierowcę i pani mówię: nic pani nie wskóra! On jest straszny, on zna rozliczne fortele!

– Co mi tu pani gada? Co za fortele?! Hej, panie kierowca?! Słyszysz mnie pan?! Pan sobie myślisz, że pan ziemniaki wieziesz?!

Kierowca, nic nie mówiąc, sięgnął ręką pod siedzenie i wyciągnął niewielki worek ziemniaków, po czym uniósł go do góry tak, aby wszyscy widzieli. Kobieta zamilkła.

– A mówiłam pani, ostrzegałam... – zaszeptała złowrogo siwowłosa staruszka. – Jego fortele są bezlitosne!

Tymczasem na przedzie zamajaczył następny przystanek, niemal równie pusty jak poprzedni. Pana Tomasza niezwykle rozbawiło babsko z olbrzymią walizką, pędzące z pobliskiego bloku. Stanowczo za daleko, by zdążyć... I oto kiedy wszyscy wcisnęli się już do pojazdu, stało się coś dziwnego – kierowca nie ruszył! Zostawił otwarte przednie drzwi i czekał. Pan Tomasz nie mógł uwierzyć własnym oczom...

Zdyszana kobieta po chwili dopadła upragnionego autobusu i wykrzykując wniebogłosy wszelakie pochwały pod adresem prowadzącego pojazd zaczęła z zewnątrz wpychać swoją walizę do środka. A kierowca tylko na to czekał i dokładnie w momencie, gdy bagaż do połowy znalazł się w autobusie, drzwi przeraźliwie zasyczały. Właścicielka zamarła z początku w przerażeniu, ale już po chwili pewnie trzymała się swojej nieszczęsnej walizki, która wystawała teraz na ponad pół metra z autobusu. Niestety, biedna kobieta zdołała wytrzymać tylko dwa przydrożne drzewa – po zderzeniu z trzecim odpadła, staczając się do rowu obok drogi. Kierowca, odnotowawszy z zadowoleniem ten fakt, przejechał dla bezpieczeństwa jeszcze kawałek, po czym, nie zatrzymując pojazdu, otworzył kabinę i przecisnął się do drzwi. Tam sprawnymi ruchami uwolnił zablokowaną walizkę i sprawdził jej zawartość. Nie znalazłszy niczego cennego, wyrzucił bagaż za drzwi i wrócił do kabiny. Doskonale wiedział, że dużo lepiej jest złapać dla przykładu aktówkę biznesmena niż walizę jakiejś grubej baby. Tyle tylko, że aktówki są zwykle małe i trzeba mieć niezły refleks, żeby taką odpowiednio chwycić, a on już się starzał, nerwy mu zawodziły...

* * *

Gdy przejechali dziesięć przystanków, sytuacja stała się poważniejsza niż ktokolwiek mógłby się spodziewać – ścisk był absolutny, a najbardziej zaludnione okolice dopiero się zaczynały. Trudno było sobie wyobrazić, jak do tego autobusu ktokolwiek mógł jeszcze wejść... A przyszłość, pod

postacią jakichś osiemdziesięciu osób malujących się mgliście w przedniej szybie pojazdu, nie wyglądała zbyt różowo. „Może się nie zatrzyma?" – łudzili się jeszcze niektórzy. Ale zatrzymał się.

– Pan się posunie jeszcze trochę! Nie widzi pan, że chcę wejść?! – zakrzyknęła baba z wózkiem. – Pan się posunie! No przecież widzę, że jest jeszcze miejsce!

Na te słowa wszyscy zaczęli łakomie rozglądać się dookoła, ale niestety niczego nie znaleźli.

– Jakie miejsce?! – odezwał się po chwili mężczyzna w berecie. – W tym autobusie nie ma już wolnego miejsca! Pani zaczeka na następny autobus! I gdzie się jeszcze pani pcha?! Nie widzi pani: tu już nie ma miejsca!!!

Kobieta wpadła w chwilową konsternację, po czym doznała olśnienia.

– Nie ma wolnego miejsca? A tam?! – wskazała na pustą przestrzeń pod sufitem. Wszyscy spojrzeli się do góry i już po chwili baba z wózkiem była wciągana przez kilku rosłych mężczyzn w przerwę między sklepieniem a głowami pasażerów. Ten sam los spotkał jeszcze kilkunastu innych nowo przybyłych i autobus ruszył w dalszą drogę. Po kilku następnych przystankach pasażerowie byli już rozmieszczeni mniej więcej w trzech poziomych warstwach, przy czym w niektórych miejscach liczba ta przechodziła w pięć a nawet sześć.

Pan Tomasz szczęśliwie znalazł się w wyższych partiach tej dziwnej konstrukcji i spoczywał tam sobie wygodnie, gdy nagle z boku dobiegł go znajomy głos.

– Przepraszam państwa! Ja wysiadam na następnym przystanku. Czy pani może też wysiada? Nie?! To może mogłaby się pani przesunąć... Nie?! A widzi pani ten tasaczek?

– Nic nie widzę, proszę pana. I niech pan się uspokoi... Nam wszystkim jest ciężko.

Pan Malinka nie był najwyraźniej w nastroju do uspokajania się i gdy tylko autobus zaczął zwalniać przed przystankiem, dały się słyszeć kolejne przyciszone świsty tasaka, którym wtórowały różne dziwne krzyki. „To tak tylko, żeby trochę postraszyć..." – pan Tomasz przypomniał sobie słowa sąsiada, który teraz zresztą okazywał się być wyjątkowo skutecznym w dochodzeniu do swego celu. Świsty wyraźnie zmierzały ku wyjściu i gdy tylko otworzyły się drzwi, pan Malinka natychmiast znalazł się na zewnątrz. „No, no! Wysiąść z autobusu w połowie trasy – to nie każdemu się udaje!" – pomyślał pan Tomasz, będący teraz w pełni podziwu dla umiejętności sąsiada, nawet jeśli nie do końca zgadzał się z jego metodami.

Tymczasem na horyzoncie pojawił się następny przystanek. Wtedy właśnie na samym przedzie pojazdu kilkanaście twarzy przylepionych do szyby „nie ograniczać widoczności" zmieniło gwałtownie swój wyraz. Szczególnie widoczne było to na licu pewnej dziewczyny, której oczy rozszerzyły się nienaturalnie, a usta wyszeptały w histeryczny sposób dwa słowa: „Wycieczka z przedszkola!!!". W całym autobusie natychmiast wybuchła panika. Ludzie chowali w pośpiechu swój dobytek, podczas gdy olbrzymie sztormowe fale nieubłaganie zbliżały się do osady... O, przepraszam. To nie to opowiadanie...

– No, dzieci, wchodźcie, wchodźcie! – krzyknęła zaaferowana pani przedszkolanka. Maluchy na tę komendę poczęły szczelnie wypełniać przestrzeń pod sufitem, a jeden z nich wystawił nawet głowę przez lufcik w dachu.

– Ohohoho! Jak tu fajnie!!! Widzę dach, ha, ha... Hej! Co pan robi?! Nie! Niech pan nie zamyka tego lufcika... Nieeee...

Poza tym małym incydentem wszystko zdawało się przebiegać sprawnie i bez problemów. Niestety, kiedy tylko drzwi autobusu zamknęły się, przedszkolanka raz jeszcze przeliczyła wszystkie dzieci i z przerażeniem stwierdziła brak jednej sztuki.

– Mareczek! Gdzie jest Mareczek?!

– Tam – krzyknął ktoś, wskazując w stronę przedniej szyby. Okazało się, że Mareczek stoi sobie beztrosko na środku drogi, patrząc z zaciekawieniem na zbliżający się autobus.

– Niech pan hamuje!!! – krzyknęła przedszkolanka, ale autobus wtedy właśnie jeszcze bardziej przyśpieszył. Wydarzenie to bardzo wszystkich wzburzyło i w całym pojeździe odezwały się podejrzliwe szepty. Kierowca zdawał sobie sprawę, że nie ma nic gorszego niż bunt pasażerów, wobec czego musiał coś szybko przedsięwziąć.

– Drodzy państwo! Mamy dwie minuty spóźnienia, które muszę nadrobić! Nie mogę pozwolić sobie na hamowanie, a gazu dodałem, żeby się dzieciak nie męczył. Widzicie państwo te zdjęcia wiszące w czarnej obwódce na przedniej szybie? Wiszą tam na przestrogę – to kierowcy, którzy nie dojechali na czas na pętlę...

Przemowa ta rozluźniła nieco napiętą atmosferę, a chwilę później wszystko wróciło już do normy.

Pan Tomasz starał się właśnie wyjrzeć przez okno, gdy do uszu jego dobiegł z dołu dziwny bełkot. Z początku zignorował to, lecz po chwili bełkot pojawił się znowu, z tym że tym razem wyraźnie słyszalny był fragment o czarnej kurtce. Pan Tomasz miał na sobie czarną kurtkę, więc doszedł do wniosku, że to do niego.

– Nic nie rozumiem!

– Wy... ho... hi!

– Co?! Nic nie słyszę!

– Wy... ho... hi!!!

– Co?!

Wtem wśród licznych warstw pasażerów polegających w autobusie pojawiła się drobna luka, dzięki której pan Tomasz wreszcie mógł usłyszeć głos nieznajomego.

– Bileciki do kontroli!

– Aaa! Mam miesięczny. Oto on – tu pan Tomasz pokazał kontrolerowi bilet.

– Hru... nou!

– Że, co?!

– Hru... nou!!!

– Nic nie słyszę!!!

Tym razem konduktor zamilkł i inteligentnie odczekał do momentu, aż w ludziach znów utworzy się przesmyk.

– Drugą stroną, proszę pana! Drugą stroną!

– Proszę bardzo!

– Dziękuję!

Pan Tomasz spokojnie schował bilet do kieszeni. Po chwili do jego uszu znów dotarł niewyraźny, zniekształcony głos konduktora. Tym razem rozmawiał chyba z kimś młodym, a wzrastający poziom głosu świadczył o tym, że prawdopodobnie trafił na gapowicza. I rzeczywiście. Po serii niewyraźnych, lecz głośnych i gwałtownych bulgotów konduktor wypłynął nagle na powierzchnię masy złożonej z pasażerów. Był sam.

– Już ja ci dam, ty młokosie. Ja ci dam, okradać biedne ZTM, złodzieju cholerny! Chowaj się tam wśród ludzi, jak glista jakaś! I tak nic ci to nie da! Nas tu jest trzech!!! Heniek! Waldek! Szukamy niskiego blondyna w żółtej kurtce!

Z końców autobusu odpowiedziały konduktorowi dwa niewyraźnie bulgoty i po chwili on sam zanurzył się z powrotem w odmęt skłębionych ciał. Pan Tomasz cieszył się tylko, że to już prawie koniec jazdy.

rys. Paweł Brzozowski

NIKT NIE LUBI TRUDNYCH ROZWIĄZAŃ

Mateusz Ożyński

Marcin nigdy nie czuł się w domu kochany. Jego rodzice wracali do domu niezwykle późno i większość dnia musiał spędzać w przedszkolu. Nie było mu tam zbyt dobrze – koledzy lubili naśmiewać się z niego, często był poniżany.

Był jednak ktoś, kto od wczesnego dzieciństwa zajmował się Marcinem i pozwalał mu przezwyciężać problemy. Nazywał się Baltazar, miał czterdzieści centymetrów wzrostu i był nikim innym jak pluszowym misiem. Marcin kochał Baltazara, a Baltazar kochał Marcina – przynajmniej tak twierdził ten ostatni. Gdy Marcin zaczął chodzić do szkoły, za żadną cenę nie chciał rozstawać się ze swym jedynym prawdziwym towarzyszem życia – brał go więc ze sobą. Gdy koledzy zaczęli okazywać dezaprobatę dla takiego zachowania, zrezygnował z kolegów.

Zawsze gdy wracał do domu, siadali z Baltazarem do stołu i dyskutowali o tym, co wydarzyło się tego dnia. Miś słuchał uważnie swego pana i tylko od czasu do czasu wtrącał coś od siebie. Kłócili się ze sobą rzadko, a jeszcze rzadziej byli na siebie obrażeni. W końcu nikt inny nigdy nie traktował Marcina poważnie. Nikt nie miał dla niego czasu...

Marcin nie zauważał wcale, że jego towarzysz powoli zaczyna się prószyć i rozpadać. Zauważyli to jednak pewnego dnia rodzice. Stwierdzili też, że dziecko w tym wieku nie powinno już chyba bawić się misiami i gdy pewnego dnia Marcin poszedł do szkoły bez Baltazara, matka wyrzuciła misia na śmietnik.

– Nie widziałaś Baltazara, mamo? – zapytał wieczorem Marcin.

– Baltazar, widać, musiał już odejść. Wszystkie misie kiedyś odchodzą, nie wiedziałeś o tym?! – odpowiedziała matka i poszła przygotowywać kolację. Marcin nie wierzył, że Baltazar mógł go opuścić, i to tak nagle, bez słowa pożegnania. Wiele nocy minęło, nim po raz pierwszy zasnął bez łez w oczach.

Wkrótce wszyscy zapomnieli o niewielkim, pluszowym misiu. Wszyscy, poza Marcinem. Bez misia był co prawda lepiej widziany przez otoczenie i stał się nawet poważaną osobą w klasie, ale wciąż nie mógł zapomnieć o Baltazarze. O ile otoczeniu poświęcił teraz niemal całą powierzchowność swej psychiki, o tyle jej głębię całkowicie oddał Baltazarowi. W nocy coraz częściej widział wielką, okaleczoną i pozbawioną oczu mordkę misia, błagającą przeraźliwym, charczącym głosem o pomoc. Baltazar miał kłopoty i nie odszedł z własnej woli – tego Marcin był z każdym dniem coraz bardziej pewien. Chłopak zaczął teraz patrzeć na każdego, jak na potencjalnego porywacza. Nie zasypiał godzinami, mamrocząc wciąż tylko „Jak mam ci pomóc, ukochany misiu?!". Ale odpowiedź nie nadchodziła. Aż do pewnej nocy, kiedy przyśniło mu się coś niesamowitego.

W klasie Marcina był chłopak o imieniu Tomek, który swego czasu szczególnie chętnie naśmiewał się z niego za owo przedziwne uwielbienie dla głupiego kawałka pluszu. Marcin nienawidził go, a teraz, za sprawą swego wizjonerskiego snu dowiedział się, że Baltazar został porwany właśnie przez niego. Widział, jak wyrywał mu ręce i rzucał nim o ściany, zanosząc się tym swoim głupkowatym śmiechem. Przez następne tygodnie obserwował bardzo uważnie tego przebiegłego mąciciela, interpretując jego każdy ruch, każde słowo na sobie tylko zrozumiały sposób. I w końcu był pewien, że sen mówił prawdę. Wiedział też, że musi zakończyć tę sprawę. Gdy raz o drugiej w nocy oglądał telewizję, zobaczył, jak jakiś człowiek znęca się w wyjątkowo wyrafinowany sposób nad drugim. Później Marcin dokonał niemal identycznego czynu na Tomku.

Tym samym ostatnie, rozpaczliwe nadzieje Marcina umarły – nie znalazł Baltazara. Czuł się oszukany... Teraz nie miał już nikogo.

* * *

To było zimne miejsce. Wokół obcy ludzie... Ale czy Marcin w swym życiu znał kiedykolwiek kogoś, kto nie był mu obcy? Dlatego pewnie niektóre rzeczy nawet mu się tu podobały – np. ta miła pani, która tyle czasu z nim rozmawiała, słuchając z zainteresowaniem jego opowieści... Za oknem świecił księżyc. Oczy Marcina zamknęły się. Widział dziwne obrazy, słyszał czyjś krzyk. Chwilę potem ujrzał wielką przepaść. Obok stała grupa osób. Wśród nich wyróżniał się szczególnie jeden mężczyzna – żywo gestykulował, chyba przed czymś się wzbraniał. Dopiero teraz Marcin zauważył, że pozostali na coś wskazują. Na przepaść. Nad jej czeluścią rozciągnięta była lina. Mężczyzna padł na kolana, zaczął skomleć, ale tamci byli nieubłagani. W końcu maltretowany podniósł się i w chwilę później stawiał pierwsze kroki na niepewnej materii rozciągniętej liny. Nie zaszedł zbyt daleko – strącił go pierwszy silniejszy podmuch wiatru.

Zły, zły podmuchu. Dlaczego zabiłeś człowieka?

* * *

Grupka kilku dysputujących osób natychmiast przykuła wzrok reporterki.

– Co możecie mi państwo powiedzieć o tym chłopcu? Czy ktoś ma jakieś przypuszczenia, dlaczego mogło dojść do tej potwornej tragedii?!

Nastąpiła chwila ciszy, po której głos zabrała starsza kobieta.

– Ja myślę, że ktoś to temu dzieciakowi kazał zrobić... Bo jego rodzice to przecież porządni ludzie, a on sam taki niepozorny – nie skrzywdziłby przecie nikogo z własnej woli... Ktoś mu kazał, nie ma siły. No, niech pani powie?!

– Nie – zaoponował stojący z boku młody człowiek ubrany w garnitur. – To jest szersze zjawisko; wszyscy wiemy jak często ostatnio słychać o strasznych czynach będących dziełem nieletnich. Ale geneza jest prosta. Wystarczy włączyć telewizor – non–stop przemoc, seks... Człowiek nie może być normalny po obejrzeniu czegoś takiego! Zresztą z tego co wiem, ustalono już podobno, że chłopak na pewno sam tego nie wymyślił, ale po prostu skopiował tę całą zbrodnię z telewizji...

– Święta racja! Widziała przecież pani te statystyki, w którym czarno na białym jest, że morderstwo w telewizji to teraz jest co dwie minuty albo i częściej! I dzieci potem myślą, że jak się człowieka zabije, to on zaraz wstanie – jak w tych grach telewizyjnych!

– O, o! – włączył się do dyskusji pan w czapce. – Te gry to są najgorsze – wymysł Szatana, droga pani. Ja widziałem program w telewizji i tam mówili, że ci gracze to są odcięci od świata, a zabijanie to dla nich bułka z masłem. W telewizji tak mówili i to sami profesorowie – nie byle kto!

– Profesorowie, nie profesorowie, szkoda tylko, że taki dobry chłopak przez tę przemoc tak się zmarnował... I jego szkoda, i rodziców szkoda, bo to przecież tragedia dla nich ogromna.

– Widzi pani reporter, myśmy go tu wszyscy znali. To było całkowicie normalne dziecko... I zawsze „dzień dobry" mówił ... – dodała na koniec stojąca z tyłu kobieta z dzieckiem. Dziecko tuliło pluszowego pieska.

WSZYSCY JESTEŚMY OBCY

Krzysztof Papliński

Opowiadania

Tajemniczy obiekt majestatycznie szybował w przestrzeni kosmicznej. Obcy, nie pasujący do dziewiczej otchłani kosmosu. Jedyne, co łączyło go z otaczającymi gwiazdami, to blask. Blask bijący z dysz jego potężnych silników rufowych.

Gdyby w pobliżu znalazł się ktoś, kto obejrzałby kadłub ogromnego statku od zewnątrz, dostrzegłby wymalowane na burcie litery układające się w napis U.S.S. AURIGA. Ale przecież w przestrzeni nikogo takiego nie było. Nikogo...

* * *

– Numer jeden. Możemy się z nim definitywnie pożegnać – Goodman nie krył zdenerwowania. Spojrzał jeszcze na swoje notatki, potem obrzucił kolejny raz spojrzeniem pojemnik kriogeniczny, w którym znajdował się mały embrion i zaklął. Strażnicy stojący przy drzwiach nawet nie drgnęli. Goodman wsadził ręce do fartucha i skierował się do drzwi.

* * *

Ciemność. Cisza. Strach. I ten straszny, narastający z każdą chwilą ból. Rozpalający trzewia od środka ból, którego nie sposób stłumić. Bezgłośny krzyk. Ukoić ten ból. Nieważne, jak... Dotrzeć do jego źródła i wyeliminować je. Wyrwać, zadusić, zgnieść, spalić. Nie, nie spalić... To przecież jest ogień! Palący ogień! Stłumić palący się we wnętrzu ogień! Dostać się do niego przez skórę, tkankę, organy i stłumić go raz na zawsze! Paznokcie wbijały się coraz głębiej w ciało; krew początkowo wolno, teraz już obficie spływała po wnikających w klatkę piersiową palcach. Rozdrapujących ciało z niesamowita siłą...

Promień lasera powoli ciął tkankę; klatka piersiowa Ripley miarowo unosiła się w oddechu, kiedy palce chirurga precyzyjnie obsługiwały lancet. Ciało Ripley miało nienaturalny, błękitny odcień. Ponadto cała była jeszcze pokryta dziwnym śluzem.

Wreszcie chirurg otwierający klatkę piersiową podniósł głowę i cofnął się. Podziwiał swoją pracę niczym artysta kończący właśnie wyjątkowo udany obraz. Lancet oddał jednemu z asystentów, po czym zbliżył się do pacjentki. Powoli, bardzo delikatnie rozchylił oba płaty klatki piersiowej i jego oczy nabrały dziwnego blasku. Jest tutaj, nietknięty! – wykrzyknął Goodman i sięgnął do wnętrza ciała Ripley. Po chwili, triumfalnie wyciągnął stamtąd małego, uśpionego jeszcze obcego. Już gotowego do wyrwania się z ciała swojego nosiciela, ale jeszcze uśpionego. Asystenci zajęli się odcinaniem nici łączących małego potworka z ciałem Ripley, a jeden z nich stanął obok Goodmana z małym pojemnikiem. Ostatni z asystentów przeciął właśnie nici, kiedy nagle bestia rzuciła się w ręku Goodmana. Ten, przerażony, cisnął szybko obcym do naczynia trzymanego przez asystenta, który natychmiast zatrzasnął jego wieko. Lekarze spojrzeli po sobie.

Czy wszystko w porządku z nosicielem? – zapytał nadzorujący operację doktor Wirt.

– Odczyty są w normie. Wszystko wskazuje na to, że tak. – Goodman był wyraźnie z siebie zadowolony.

– W porządku, zszyjcie ją... – Wirt nie zdążył dokończyć zdania, kiedy ręka Ripley wyskoczyła w górę chwytając za gardło stojącego obok chirurga.

* * *

Zimna, odpychająca cela. Patrzący przez przezroczyste ściany strażnik. I jej ciało. Ludzkie, ale zarazem obce. Ripley podniosła dłonie do oczu. Dotknęła nimi czoła, policzków, przesunęła w dół. Do dekoltu. Odchyliła materiał, odsłaniając paskudną szramę po operacji. W zamyśleniu przesunęła po niej palcami.

Stojący za ścianą strażnik przyglądał się jej w skupieniu. Jednak jej twarz nie zdradzała żadnych uczuć. W zasadzie jej twarz równie dobrze mogła należeć do trupa – pomyślał.

* * *

– Jak się ma dzisiaj nasz numer osiem? – zapytał Wirt, patrząc jak strzykawka powoli napełnia się pobieraną krwią. Goodman wyciągnął igłę z ramienia Ripley.

– Dobrze. Wygląda na to, że całkiem dobrze. Niech pan tylko spojrzy na tę ranę – dodał, pokazując kilka zdjęć.

Wirt przyjrzał im się z zainteresowaniem. – Kiedy były robione te zdjęcia?

– Wczoraj – Goodman wyszczerzył zęby w uśmiechu.

– Wczoraj? To niesamowite! Rany zasklepiają się w niewiarygodnym tempie. – Wirt szybko się opanował. – To dobrze, to bardzo dobrze – dodał po chwili.

– To nie jest zwykły klon – powiedział Goodman – mamy tutaj prawdziwy pokaz sztuki klonowania. Chciałbym przeprowadzić kilka testów: siła, percepcja, inteligencja...

– Zgoda. Rób, co tylko zechcesz. – Wirt podszedł do Ripley i przyjrzał się jej z bliska. Dzięki tobie będziemy sławni – powiedział z uśmiechem.

Uśmiech ten zniknął zaraz po tym, jak Ripley chwyciła go za gardło.

– Dlaczego? – wycedziła przez zaciśnięte zęby.

© H. R. Giger

Goodman stał przez chwilę jak wryty. Nagle jednak rzucił się do ściany i pięścią uruchomił alarm. Natychmiast otworzyły się drzwi i wbiegło dwóch uzbrojonych strażników. Ripley spojrzała w ich stronę, spuściła wzrok na karabiny w ich rękach i rozluźniła uchwyt. Wirt upadł na podłogę. I natychmiast dwa potężne ładunki elektryczne odrzuciły ją pod przeciwległą ścianę.

– W porządku, nic mi nie jest! – Wirt otrząsnął się bardzo szybko. Wszyscy patrzyli teraz na Ripley.

Ta jednak nie szykowała się do ataku. Skulona w kącie patrzyła przed siebie pustym wzrokiem. Z jej ust dobiegło ich tylko jedno ciche słowo: Dlaczego...

* * *

– Generale, oto ona. – Goodman i Wirt patrzyli, jak dowódca U.S.S. AURIGA podejrzliwie przygląda się Ripley.

Peers nie był osobą strachliwą. Widział w swym życiu wiele, a swej rangi nie zawdzięczał godzinom spędzonym na spotkaniach sztabowych. Wręcz przeciwnie, na stopień generała wywindowały go długie lata spędzone we flocie kosmicznej Stanów Zjednoczonych. Górował wzrostem nad obydwoma naukowcami, przytłaczał ich swoją osobą, a jego barczysta sylwetka jeszcze bardziej potęgowała to wrażenie.

– Ona jest naprawdę inna. Jej reakcje, inteligencja, pamięć, to wszystko... – Wirt nie skończył mówić, kiedy generał wyszedł.

Obaj naukowcy pospieszyli za nim.

– Chodzi o to, że nie możemy jej teraz wyeliminować. – Goodman spojrzał na idącego przed nim generała.

– Nie powiedzieliście mi, co jest tego przyczyną. Skąd ona ma pamięć? – Peers wypowiadał słowa głośno i dobitnie.

– Były wypadki, kiedy...

– Ale nie takie.

– Cóż, nie mieliśmy wystarczających danych. Czasem jednak pamięć zbiorcza jest przekazywana z kodem DNA. Na poziomie genetycznym. A tego nie jesteśmy w stanie kontrolować. Tak jak instynkt. Tylko to jest bardziej złożone, generale.

– Czasem... Masz na myśli obcych? – Peers był wyraźnie niezadowolony.

– Tak...

– Obiecaliście mi, że nie będzie żadnego krzyżowania gatunków.

– Ale to nie jest tak, jak w innych przypadkach. – Wirt nie wiedział, co ma powiedzieć.

Peers odwrócił się od nich, po czym wstukał kod na panelu przy drzwiach i położył rękę na skanerze. Drzwi, przed którymi stanęli, otworzyły się bezszelestnie. Cała trójka weszła do ciemnego pomieszczenia.

Z drugiej strony drzwi stała dwójka ciężko uzbrojonych strażników. Peers wszedł na środek pomieszczenia i zwrócił się do obu naukowców.

– A więc doszło do zmieszania obu materiałów genetycznych – Peers raczej stwierdził niż zapytał.

– Tak.

– Czy będą dalsze mutacje?

– Mutacja to nie... Nie, nie sądzę. – Wirt wiedział, jak wiele zależy od tej rozmowy.

– Ok. Możecie ją zatrzymać przy życiu. Ale ma być pod stałą kontrolą. I bądźcie ostrożni. Bardzo ostrożni. Nie chcę tutaj żadnych niespodzianek.

Kiedy Peers wypowiadał ostatnie słowa, obaj naukowcy z przerażeniem wpatrywali się w wielki, ciemny kształt za jego plecami. Wielka, ociekająca śluzem i pełna zębów paszcza otworzyła się, cofnęła powoli i nagle z niej wyskoczyła mniejsza, kierując się wprost na nagi kark nieświadomego Peersa. I natychmiast uderzyła w potężną, pancerną szybę odgradzającą ją od pokoju, w którym stali ludzie.

Peers odwrócił się do młodej królowej obcych.

– Długo trwało, zanim udało się nam osiągnąć ten okres. I nie chcę, żeby ktoś coś teraz spieprzył – Peers z podziwem patrzył na potwora.

– Kiedy zaczyna się owulacja?

©H.R. Giger & FOX

– Niedługo. To kwestia dni. – Goodman wpatrywał się w królową jak zauroczony.

– Czy to normalne? – Peers nie przejmował się zbytnio wijącym się po drugiej stronie szyby potworem.

– Trudno powiedzieć. Ale sądzę, że proces jest tutaj przyspieszony. – Wirt przełknął ślinę – Niedługo będzie nam potrzebna dostawa.

– Już niedługo. – Peers z odrazą spojrzał na obcego. – Już niedługo...

* * *

Ripley patrzyła, jak Goodman je. Mężczyzna był głodny i nie odrywał wzroku od posiłku. Jego widelec szybko nabijał kolejne porcje mięsa i wsuwał je do ust. Po pewnym czasie zauważył jednak, że Ripley przygląda mu się badawczo. Przestał jeść. Oparł widelec o talerz, ręce splótł pod brodą i spojrzał na kobietę.

– Jak wam się udało?

– Próbki krwi. Fiori 16. Pamiętasz? Zostały na lodzie. – Goodman uśmiechnął się. – Pamiętasz jeszcze tamto miejsce?

* * *

Mały statek powoli zbliżał się do wielkiego kolosa. Mógł mierzyć kilkadziesiąt, może kilkaset metrów, ale w porównaniu z U.S.S. AURIGA wyglądał jak mały, kiepsko sklejony model, tym bardziej że jego kadłub był już mocno zużyty.

– Moja autoryzacja? Mój kod możesz sobie wsadzić w dupę! Otwieraj tę cholerną śluzę albo generał Peers nakopie ci do twojego durnego łba!!!

Edwyn wyłączył vidcom i spojrzał na dwójkę siedzących w kabinie pilotów. Hillary pewnie wstukiwała kod na konsoli sterowniczej. Rage siedział obok, jak zwykle cicho, i patrzył na rosnącą na ekranie monitora sylwetkę U.S.S. AURIGA.

Edwyn pochylił się nad Hillary i delikatnie dotknął jej ramienia.

– Daj na zejście trzy–zero i po równoległej.

– Zrobione...

Jak na zwykłe potwierdzenie komendy, głos Hillary zabrzmiał nieco zbyt głęboko.

– Nie wyłączaj silników zanim nie zbliżymy się na jakieś sześćset metrów. Niech się troszkę przestraszą. – Edwyn wychodząc, delikatnie przejechał dłonią po szyi i brodzie Hillary.

– Chris, Justin wstawajcie! Dokujemy! – Edwyn spojrzał na obydwu ludzi gramolących się w kabinie przy korytarzu.

Wchodząc do ładowni, dowódca od razu skierował się do dwóch stojących tam żniwiarek. Pracująca przy nich Lisa nie zauważyła go nawet. Edwyn przez chwilę przyglądał się, jak młoda dziewczyna majstruje coś przy luku jednego z pojazdów.

– Lisa, za chwilę dokujemy. Zabezpieczyłaś towar?

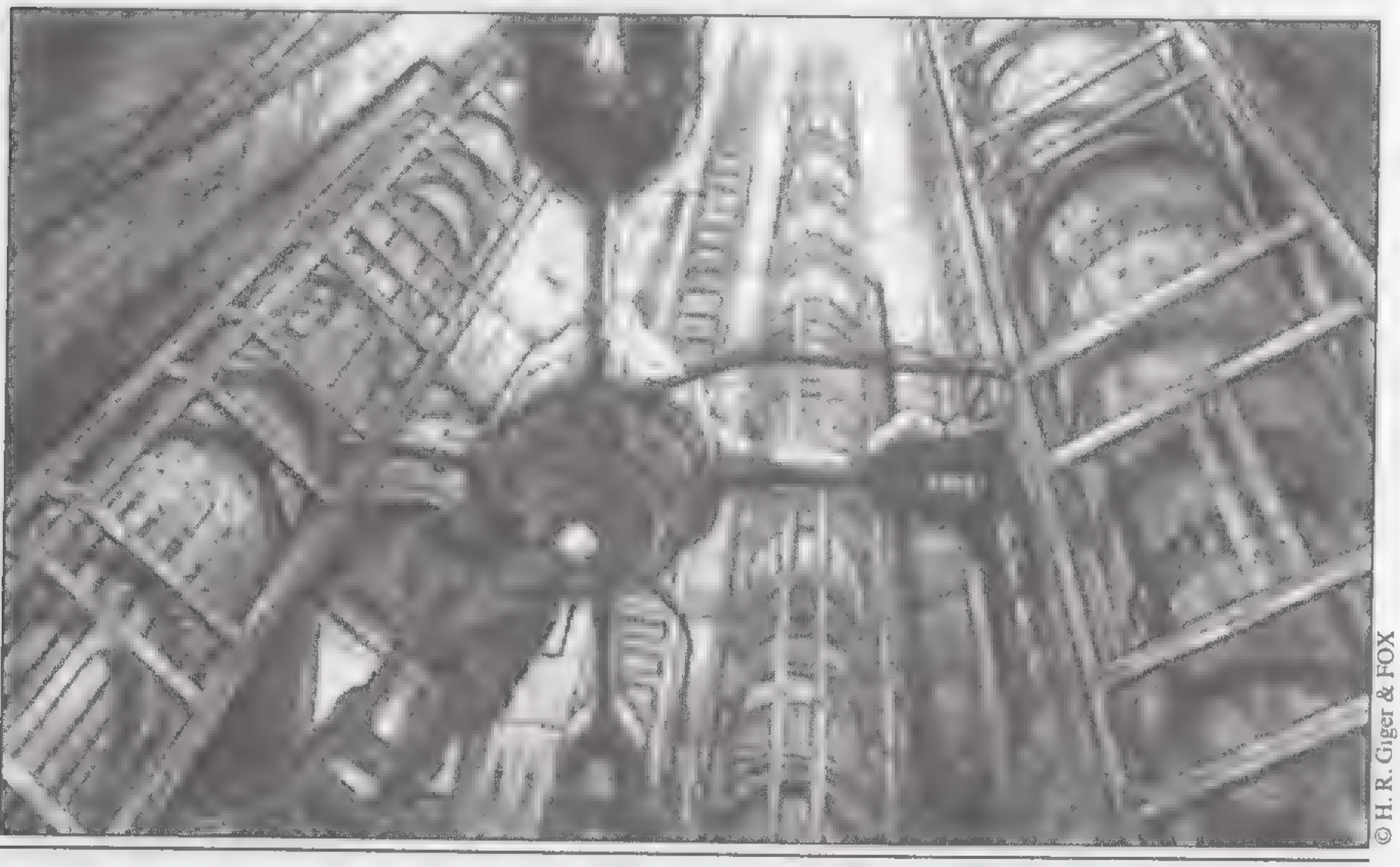
Edwyn patrzył, jak dziewczyna powoli odwraca się do niego i ociera ręką czoło.
– Tak, szefie. Sprawdzałam umocowania godzinę temu. Możesz mi ufać.
Ciemne oczy Lisy lśniły niczym dwa ogniki. Była bardzo piękna.
– To nie w moim stylu – Edwyn zaśmiał się i schylił zaglądając pod żniwiarkę.
Na małym wózku leżał pod nim Degryse i mocował się z jakąś częścią na spodzie maszyny. Edwyn spojrzał na beznogie ciało mechanika, jego muskularne ręce i cicho zapytał – Jak to wygląda?
– Nie jest w najlepszym stanie, ale poleci. Za to ta druga... Zapomnij. – Degryse machnąłby w tym momencie ręką, gdyby nie to, że dwadzieścia centymetrów od jego twarzy lśniły ostrza żniwiarki.
– Ty to naprawisz.
Edwyn pokładał w mechaniku duże nadzieje. I to nie na darmo.
– Nie bądź tego taki pewien – Degryse zaśmiał się i wrócił do pracy.

* * *

Chris wyprostował się i przeciągnął. Zapiął kurtkę i stanął w pozycji zdradzającej wojskowe przeszkolenie.
– Co jest? – sposób, w jaki wypowiadał słowa, nie pozostawiał już żadnych wątpliwości – to był człowiek z doświadczeniem w służbie u Wuja Sama. Kiedyś.
– Już prawie jesteśmy na miejscu – mówiąc te słowa, Edwyn przyglądał się, jak Justin powoli przypina do ramienia skomplikowaną kaburę.
– Możemy się spodziewać jakichś kłopotów?
– Nie. Raczej odpoczynku. I życzliwości pana generała. Mamy dla niego dosyć niecodzienny towar...

* * *

Sekwencja automatycznego dokowania zakończyła się. Luk statku otworzył się i Edwyn dumnie wyszedł na pokład U.S.S. AURIGA. Zaraz za nim podążała cała reszta: Hillary, Chris, Rage, Justin, Degryse, Lisa i Jammie. Na całą tę zgraję dosyć niechętnie patrzyli trzej stojący w doku żołnierze. Nagle jeden z nich podbiegł do Jammiego i bez słowa położył rękę na jego biodrze. A raczej tam, gdzie Jammie krył coś pod kurtką.



© H. R. Giger & FOX

– Nie pozwala się wnosić na pokład broni strzeleckiej – żołnierz patrzył w oczy stojącego przed nim szmuglera.

Jammie powoli sięgnął pod kurtkę i wyciągnął termos. To mój napar. Znacznie bardziej niebezpieczny.

Jammie uśmiechnął się szeroko. Żołnierz puścił go od razu. Jammie był wielkim, łysym, szpetnym facetem. Z gatunku takich, którym nie chce się za długo trzymać ręki na biodrze.

Ale Edwyn nie trzymał go u siebie dla pięknych oczu.

– Myślicie, że w ósemkę porwiemy cały ten wasz cholerny statek? – dowódca spojrzał na stojącego przed nimi Peersa.

– Nie. Raczej, że któryś z was się urżnie i po pijaku walnie kulkę w kadłub statku – generał odwrócił się na pięcie i podążył przed grupą.

* * *

Edwyn powoli zgarnął banknoty i ponownie zaczął je przeliczać. Peers przygryzł wargę i przyglądał mu się w zamyśleniu.

– Nie było łatwo zdobyć tyle gotówki – generał wyraźnie zaakcentował ostatnie słowo.

Edwyn spojrzał na niego znad kupki banknotów i nie przestając ich liczyć, powiedział – tak samo z twoim towarem.

– Nie mówmy o tym. Wiedz tylko, że to, co tutaj robimy, dostało zgodę rządu Stanów Zjednoczonych. I jest to ściśle tajna operacja wojskowa.

– Nie mieszam się w cudze sprawy. I oczywiście nic ci nie dostarczałem...

Strażnik wprowadził ostatni wózek do pomieszczenia, w którym stali już Goodman i Wirt. Postawił go pod ścianą, obok dziewięciu identycznych i zaczął wstukiwać kod na panelu zamka skrzyni. Po chwili obydwu naukowcom ukazała się kabina hibernacyjna z uśpionym człowiekiem.

Wirt operował przyciskami na konsoli sterowniczej. Dziesięć kapsuł stało w rzędzie pod ścianą. Goodman patrzył na to wszystko z mieszanymi uczuciami. Po chwili z sufitu, tuż nad kapsułami, opuściła się platforma z dziesięcioma jajami obcych. Platforma obróciła się do takiej pozycji, że wszystkie jaja skierowane były częścią, którą się otwierały, w stronę stojących na podłodze kapsuł.

Wirt popatrzył na efekt i zadowolony uderzył w duży przycisk na konsoli. Wieka kapsuł hibernacyjnych odskoczyły. W milczeniu obaj naukowcy patrzyli na uśpionych w pojemnikach ludzi. Nagle, jeden z nich zaczął mrugać oczami.

Wszystkie dziesięć jaj otworzyło się równocześnie.

Stalowy kontener stał na środku pomieszczenia. Dookoła niego, w pozycji bojowej, zamarło kilku strażników z przygotowaną do strzału bronią.

– Jaki jest stan królowej? – Wirt spojrzał wyczekująco na Goodmana.

Wciąż nie wiemy, co jest przyczyną anomalii w cyklu rozmnażania. No i wygląda na to, że okres składania jaj już się skończył.

– Czy my coś tutaj schrzaniliśmy?

– Nie wiem. Zrobiliśmy wszystko, jak trzeba. Symulacje i badania wykazały, że wszystko idzie zgodnie z planem. Ale coś tu jest nie tak...

Jeden z żołnierzy otworzył drzwi do pomieszczenia obserwacyjnego, znajdującego się na przeciwko drzwi stalowego kontenera. Natychmiast też odskoczył w tył.

Z wnętrza kontenera, niczym błyskawica, wyskoczył dorosły obcy i wpadł do małego pomieszczenia. Od razu automatycznie zamknęły się za nim drzwi.

– Komputer pokładowy. Sprawdzić stan pomieszczenia obserwacyjnego numer sześć – Wirt patrzył przed siebie nic nie widzącym wzrokiem.

– PO 6 zabezpieczone. Stan zabezpieczeń ogólnych: 100% – głos komputera nadzorującego statek był miękki i przyjemny.

– W porządku. Teraz kolej na resztę.

Jammie, Justin i Chris grali właśnie w karty, kiedy nagle kilku strażników wpadło do pomieszczenia. Jeden z intruzów kopnął mocno w stolik, a reszta wymierzyła lufy karabinów w oszołomionych ludzi. Chris, zdezorientowany, wodził wzrokiem po ludziach – na twarzy Jammiego malował się strach i zarazem wściekłość. Justin zachował spokój, ale widać było, że jest napięty jak struna.

Raptem, przez drzwi którymi wtargnęli strażnicy, z impetem wpadli Edwyn, Hillary i Rage. Wszyscy rozbudzeni i niepewni sytuacji. Za nimi też stało kilku strażników.

– Co się tutaj dzieje? – Edwyn był wściekły.

– Wygląda na to, że zostaliśmy wrobieni – Chris ściągnął brwi i przyjrzał się Justinowi. Ten prawie niewidocznie mrugnął do niego.

– Gdzie jest ten inwalida? – Wirt spojrzał zimno na Edwyna.

– Czy możecie nam chociaż wyjaśnić, co się tutaj dzieje?!

– Zamknij mordę!

Wirt odwrócił się do jednego z żołnierzy – a ty obudź generała i powiedz mu, żeby natychmiast tu przyszedł.

– Powiedz mi, co jest grane, a może uda nam się dojść do porozumienia. Ale muszę wiedzieć, o co chodzi.– Edwyn zdołał się już opanować i patrzył teraz na Wirta.

– To nie ma z panem nic wspólnego – zamiast naukowca odpowiedziała wprowadzona właśnie przez strażników Lisa. – To moja wina.

Wszyscy spojrzeli na dziewczynę wepchniętą teraz między nich.

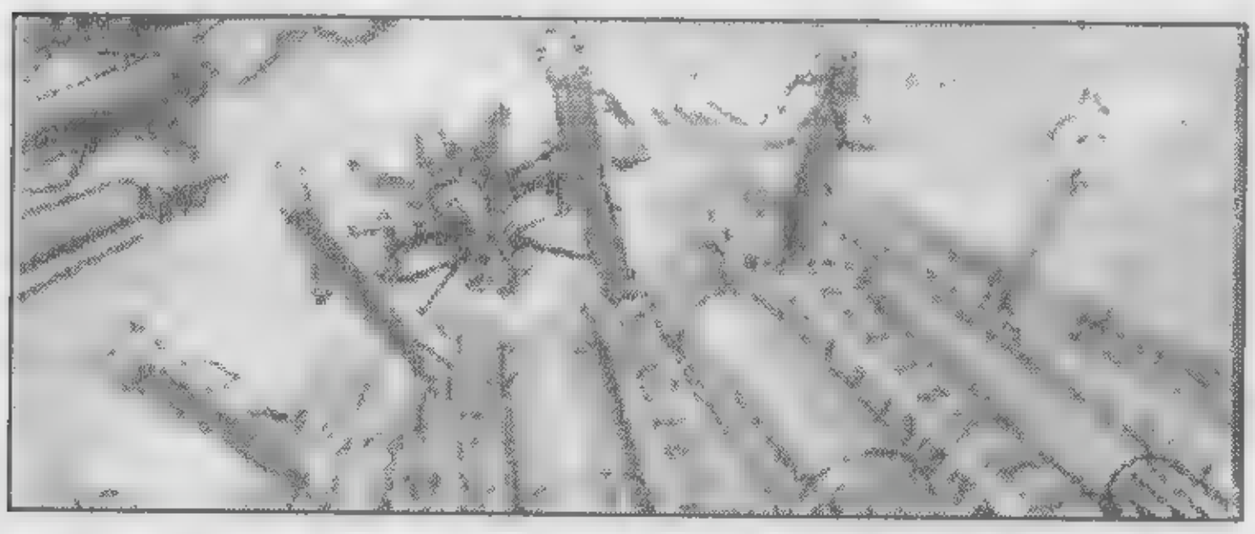
– Co nie ma ze mną nic wspólnego?

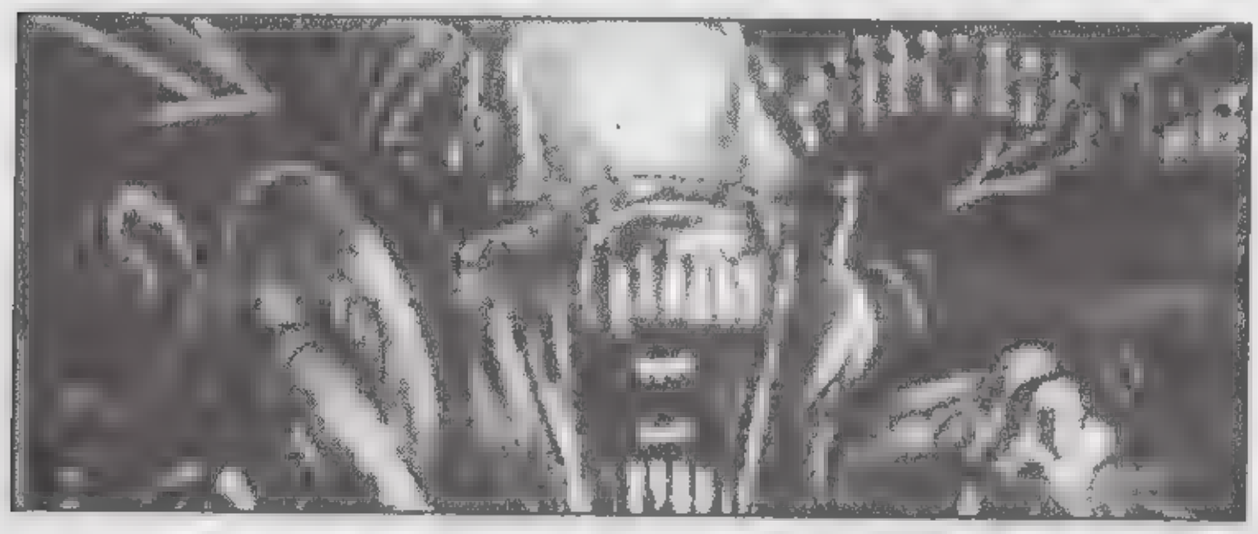
Lisa opuściła głowę.

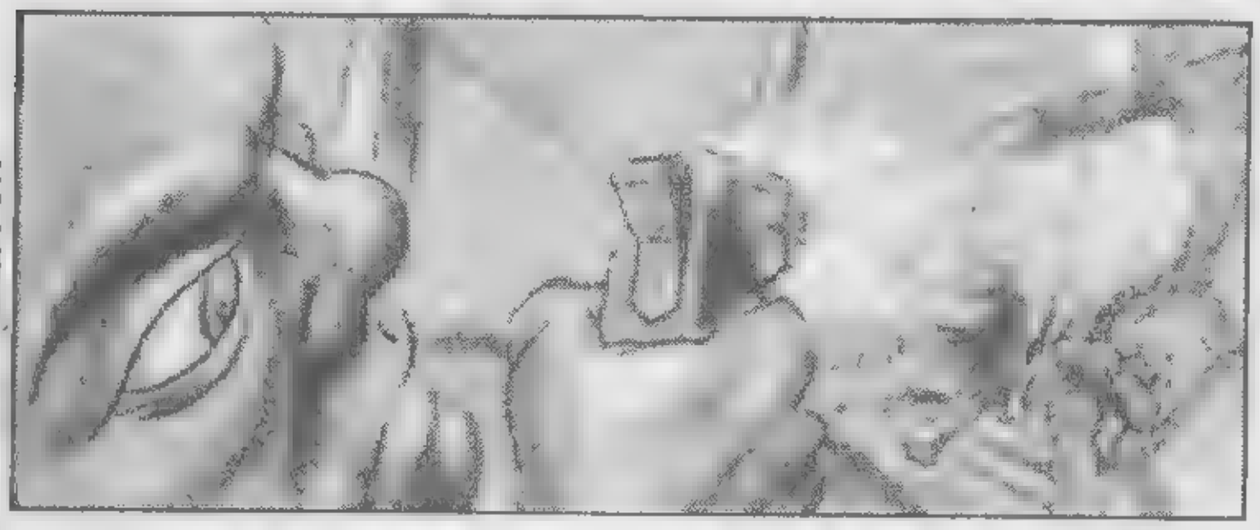
– Nic mnie to nie obchodzi. – Wirt nie zwrócił uwagi na pytanie Edwyna. – I tak wszystkich was czeka pluton egzekucyjny. Słyszycie?

Edwyn podniósł wzrok. Jego twarz stężała. – Słyszymy. Justin?...

Strażnicy zdali sobie sprawę, do kogo mówi dowódca bandy szmuglerów, kiedy było już za późno. Justin miał w rękach bluzgające ogniem pistolety, zanim zdążyli nawet mrugnąć. Pierwszych dwóch stojących przed nim padło od razu. Trzeci, stojący nieco z boku, dostał w klatkę piersiową, nie zaszczycony nawet spojrzeniem zabójcy. Stojący obok Hillary żołnierz wypalił ze swojego karabinu – ładunek energii cisnął Ragem o ścianę. Na więcej nie pozwoliła jednak Hillary, wbijając łokieć w twarz młodego chłopaka. Ten upadł, upuszczając jednocześnie karabin.







W tym samym czasie Chris zajął się stojącym obok strażnikiem, a Jammie nacisnął spód swojego termosu, który nie wiadomo skąd znalazł się w jego rękach. Pokrywka termosu odskoczyła, odkrywając kolbę pistoletu. Jammie nie zdążył jednak wyjąć broni, bo zauważył, jak jeden z przeciwników bierze go na cel. Strzelił więc poprzez termos – krew osuwającego się żołnierza zmieszała się z płynem z rozbitego pojemnika.

Słysząc strzały i widząc na vidcomie, że coś niedobrego dzieje się w pomieszczeniach gościnnych, Goodman wysłał

© H R Giger & FOX

trzech strażników, by zbadali sytuację. Sam czuł się bezpiecznie, pomimo że trzy metry od niego, tuż za wzmocnioną szybą rzucała się trójka dorosłych obcych. Mimo wszystko jednak, jeden ze strażników został.

W pomieszczeniu zostało jeszcze tylko dwóch żołnierzy oraz Wirt. Reszta – cała załoga Edwyna (oprócz Degryse'a) była na miejscu. Rage, jeszcze oszołomiony po ładunku ogłuszającym, właśnie podnosił się z podłogi.

Goodman na chwilę odwrócił się od swoich okazów i spojrzał w stronę drzwi, za którymi słychać było kroki oddalających się żołnierzy. Zastanawiał się co mogło być przyczyną zamieszania. Od początku nie podobali mu się ci szmuglerzy.

Tymczasem za jego plecami ustał jakikolwiek ruch. Obcy zatrzymali się, przestali krążyć po pomieszczeniu i stanęli w rzędzie. Nagle ten stojący z prawej strony zwrócił swój bezoki łeb w lewo. Stojący z lewej strony obcy na chwilę zwrócił się w jego stronę. Dla postronnego widza mogło to wyglądać na wymianę informacji. I chociaż żadnego postronnego obserwatora w pomieszczeniu nie było, to jednak do wymiany doszło. Porozumienie zostało osiągnięte.

Obaj stojący po bokach obcy rzucili się na środkowego. Rozrywali jego ciało na strzępy, przy akompaniamencie nieludzkich krzyków rozdzieranego żywcem.

Goodman odwrócił się zdezorientowany. Widząc, co dzieje się w pomieszczeniu obserwacyjnym, zamarł. Z fascynacją przyglądał się, jak obcy masakrują swojego. Czarne, lśniące kończyny porozrzucane po pomieszczeniu, wyszczerzona w agonii szczęka i pełno krwi. Krew! Przeżerająca się już przez podłogę ogromna kałuża obcej krwi!

Goodman zrozumiał za późno. Rzucił się do przycisku znajdującego się na ścianie, chcąc wypuścić zamrażający gaz, który zatrzymałby kreatury w celi. Jednak zanim dopadł ściany, obaj obcy zniknęli już w dziurze. Nie! Nie!! NIE!!! – Goodman otworzył drzwi do pomieszczenia obserwacyjnego i podbiegł do dziury wypalonej w podłodze. Pochylił się, aby zajrzeć, jak głęboko sięgają zniszczenia.

Jezu! To przeszło przez co najmniej dwa poziomy – oni mogą być teraz wszędzie! – Goodman wypowiadał te słowa, wstając i patrząc na zaszokowanego strażnika.

Żołnierz otarł ręką czoło i twarz – był cały spocony. Kiedy podniósł wzrok zobaczył tylko, jak jakiś czarny kształt wyskakuje z dziury. Zanim zdążył cokolwiek z siebie wydusić, Goodman został już porwany przez potwora.

Peers ubierał się jeszcze, kiedy wywoływał swojego adiutanta. – Co się dzieje, do jasnej cholery?! Czy jest tam ktoś, kto mnie słyszy?!!!

Wpatrywał się w vidcom. Kolejne ujęcia z kamer umieszczonych na całym statku były tragiczne. Sale, w których pozamykani byli obcy, były teraz spowite dymem i usłane ciałami. Ludzkimi ciałami.

Kolejne widoki to puste korytarze, gdzieniegdzie widoczne były ślady po walce. Na jednej z kamer Peers zobaczył nawet przez chwilę przemykającego obcego. Wreszcie jednak natrafił na obraz z laboratorium. W rogu pomieszczenia ujrzał żołnierza w stopniu porucznika. Pokrwawiony, wyglądał na ciężko rannego.

– Poruczniku, co się tutaj dzieje?!

– Chyba nawiali... Doszło do skażenia... I w dodatku... Oni... One... Dopadły chyba chłopaków w koszarach.

Koszary przepełniały ludzkie wrzaski. Hector podbiegł do szafy z karabinami. Spanikowany zaczął szarpać się z zamkiem. Za jego plecami półnadzy żołnierze, wyrwani ze snu, ginęli zarzynani przez obcych jak świnie. Wreszcie udało mu się oswobodzić jedną ze strzelb. Odbezpieczył ją, przeładował w obrocie i nie celując strzelił w stronę, gdzie obcy właśnie mordował Kalinowskiego. Nastawiony na pełną moc karabin wystrzelił ładunek, który zabił dwóch stojących obok obcego ludzi, a samego potwora odrzucił do tyłu. Zaraz jednak stworzenie otrząsnęło się i skoczyło na Hectora, wyrywając mu pół twarzy.

– Tutaj komputer pokładowy. Zarządzam natychmiastową ewakuację. To nie są ćwiczenia...

Degryse jechał w swoim wózku korytarzem. Tutaj na dole nie było słychać strzałów, które towarzyszyły walkom ostatnich pozostałych przy życiu żołnierzy z obcymi. Nieświadom piekła rozgrywającego się na górze, kierował się w stronę wyjścia. Nagle usłyszał cichy syk. Dochodził z góry. Degryse podniósł głowę i zobaczył, jak mała kropelka kwasu skapuje tuż obok niego. Przepaliła podłogę i poleciała w dół...

– Dok ratunkowy numer trzy. Szalupa ratunkowa start!

– Czy on może iść? – Edwyn z troską popatrzył na Rage'a.

Ten w milczeniu pokiwał głową. – W porządku, ruszamy. Idziemy do Betty. Jak tylko znajdziemy się na jej pokładzie, spadamy stąd.

– Kawał drogi między nami a dokami. Słyszeliście krzyki. Kto wie, co tam może się dziać – Hillary machnęła ręką w kierunku korytarza.

Lisa wystąpiła naprzód.

– On wie – wskazała Wirta. – On dobrze wie, co tu się dzieje.

Jeden z żołnierzy, Stephenson, podszedł do Wirta. – Musimy iść, sir. Nie mamy nic do stracenia, jeżeli TO się wydostało...

Edwyn przyjrzał się Stephensonowi.

– Ruszamy.

Degryse jechał dalej, rozglądając się naokoło. Światła na podłodze pulsowały, wskazując drogę ucieczki. Nagle, gdzieś przed nim, może 10 metrów, coś poruszyło się na suficie. Degryse zatrzymał się i wytężył wzrok. Jednak w plątaninie otaczających sufit rur nie było nic widać. Wreszcie zauważył jednak jakiś kształt, który nagle zaczął się do niego zbliżać. Coraz szybciej. Degryse zawrócił i zaczął kierować się w stronę bocznego korytarza. Miał on długość około 16 metrów. Powoli, bardzo powoli Degryse przesuwał się do wyjścia jaśniejącego na końcu.

Wtem w oddali zauważył przebiegającą grupkę żołnierzy. Na chwilę przystanęli przy drzwiach i Degryse usłyszał słowa sierżanta – Odetnijcie ten sektor.

Przy zamku drzwi natychmiast stanął młody żołnierz i wstukał kod. Degryse zaczął krzyczeć, ale żołnierze nie usłyszeli go i pobiegli dalej. Tymczasem drzwi zaczęły się zamykać, a obcy zbliżał się coraz szybciej.

Degryse, mając przed oczyma widmo śmierci, zaczął ze wszystkich sił kręcić kołami wózka. Jednak nie miał szans z w pełni sprawnym obcym.

Potężna eksplozja wstrząsnęła całym statkiem. Kadłub nagle przechylił się i Degryse nabrał prędkości, jak na zjeżdżalni. Obcy, widząc nagle wymykającą się zdobycz, przyspieszył.

Wózek Degryse'a okazał się za wysoki – śluza nie miała w tej chwili więcej niż metr wysokości. W ostatniej chwili mechanik uderzył jednak dźwignię z boku wózka i ten złożył się w leżankę, na jakiej Degryse naprawiał żniwiarkę. Prawie zahaczając o zamykające się drzwi, Degryse przejechał pod nimi, a za nim, z całym impetem wbił się w nie obcy.

Degryse zatrzymał się i otarł pot z czoła. Po chwili podniósł wózek do poprzedniej pozycji, sięgnął do tyłu i wyjął z jednej z rur strzelbę.

Peers nie był w stanie zapanować nad spanikowanymi ludźmi.

– Stać! Sformować brygadę ratunkową! Musimy ruszać w dół na poszukiwanie ocalałych jeszcze na dole ludzi! – komendy, które wydawał, nie robiły na żołnierzach najmniejszego wrażenia. Wreszcie Peers chwycił przebiegającego obok kaprala. – Masz zorganizować grupę, która...

– Spieprzaj! Spieprzaj ze swoją grupą! Sam ją sobie zorga... – potężny cios Peersa powalił oszalałego podoficera. Z pogardą patrzył na leżącą u stóp postać, kiedy z góry zeskoczył nagle obcy. Peers odskoczył na bok.

– Rozwalcie go! Niech się usmaży!! – pomimo całej tej sytuacji, generał zachował zimną krew.

© H. R. Giger & FOX

Kilku żołnierzy wystrzeliło z karabinów, nie czyniąc jednak potworowi żadnych szkód. Obcy szykował się właśnie do skoku, kiedy jakiś zakrwawiony żołnierz wyskoczył z boku i uśmiechając się opętańczo wycelował do obcego z pistoletu.

– NIE!!! – głos Peersa zlał się w jedno z suchymi odgłosami wystrzałów. Pociski wbiły się w pancerz potwora, z ran trysnęła krew i zaczęła tworzyć na podłodze skwierczącą kałużę kwasu. Jednak nie to było najgorsze. Trafiony obcy poleciał do tyłu i kilka kropel krwi spadło na szybę luku.

Po kilku sekundach krople kwasu utorowały sobie drogę na zewnątrz. A za nimi polecieli ludzie. Ostatnim widokiem, jaki miał przed oczami Peers, było to, jak żołnierz stojący najbliżej luku zostaje wyssany przez dziurę na zewnątrz. Wyssany przez dziurę nie większą od jego pięści.

Zaraz potem okno rozpadło się na kawałki i wszyscy – a z nimi to, co było w pomieszczeniu – zostali wyssani w próżnię.

– Doki ratunkowe odcięte. Naruszenie stanu kadłuba statku. Sektor piąty wyeliminowany.

– Dobra, otwieraj – Edwyn wskazał na drzwi Wirtowi. – Otwieraj je w tej chwili.

– Nie mogę. Słyszeliście przecież, że sektor jest odcięty. Musimy obejść go naokoło.

– Ok. Tędy.

Grupa zbliżyła się do większego pomieszczenia. Drzwi były otwarte. Weszli do środka. Jednak w połowie pomieszczenia natrafili na kolejną śluzę.

– Ok. A te możesz otworzyć?! – Edwyn ze zniecierpliwieniem spojrzał na naukowca.

Nie miał żadnych szans. Obcy zeskoczył na niego z sufitu i objął go w stalowym uścisku. Hillary widziała tylko, jak z tyłu czaszki jej ukochanego wyskakuje język obcego. Razem z resztkami mózgu.

Wszyscy rozproszyli się, a obcy wskoczył na następną ofiarę – bezimiennego żołnierza. Justin próbował obejść potwora od tyłu, ale długi, najeżony ogon powalił go na miejscu. Upadając, uderzył jeszcze głową w jakąś metalową rurę. Jammie wystrzelił kilka razy w panice, jednak pociski przeleciały nad głową potwora, nie czyniąc mu żadnej krzywdy.

© H. R. Giger & FOX

Bestia rzuciła się w stronę Lisy, która w tym samym momencie otworzyła śluzę.

– Chris, Hillary, szybko!!! – krzyk zamarł jej w ustach, kiedy zobaczyła przed sobą Ripley.

Obcy nagle skierował swój pysk w stronę kobiety, Ripley zmierzyła potwora wzrokiem. Wszyscy zamarli. Obcy skoczył, dwoma susami dopadając nowoprzybyłą. Jednak kobieta jednym szybkim ruchem chwyciła go i cisnęła nim przez długość pokoju. Kreatura niczym piłka odbiła się od ściany i ponowiła atak.

Obcy chwycił ją w pół, jednak Ripley niesamowicie szybko wyswobodziła się, złapała głowę obcego i szarpnęła nią do tyłu. Z cichym trzaskiem głowa odskoczyła, a obcy zapiszczał w przerażający sposób.

– Rozwalcie ich! Rozwalcie ich oboje!! – Lisa z nienawiścią patrzyła na walczące postacie. Nikt nawet nie drgnął. Dziewczyna chwyciła karabin martwego żołnierza i strzeliła w klębiące się ciała. Kiedy ładunek trafił , wszyscy usłyszeli dwa nieludzkie krzyki. Ripley i obcy na moment odskoczyli od siebie, ale zaraz znowu spletli się w morderczym uścisku. Obcy podniósł się do zadania kolejnego ciosu, kiedy Ripley uderzyła go w głowę jakimś przedmiotem, który leżał w pobliżu. W tym samym momencie kolejny strzał Lisy trafił ją w plecy. Siła wystrzału rzuciła Ripley do przodu. Wpadła na obcego i wraz z nim przeleciała przez barierkę znajdującą się na środku pomieszczenia. 6 metrów na dół.

Oboje wylądowali na plecach. Obcy z dzikim skrzekiem i chrzęstem przypominającym łamanie kręgosłupa, Ripley – podobnie. I znowu, prawie natychmiast, potwór rzucił się na kobietę.

Kiedy Jammie wyjrzał przez barierkę, zobaczył jak obcy nachyla się nad Ripley. Ta obydwoma rękami blokowała jego szyję, ale ociekająca śluzem morda była coraz bliżej jej twarzy. Jammie zobaczył, że blokada Ripley zaklinowała łeb kilka centymetrów od jej twarzy. Ale wtedy, spomiędzy rozwartych szczęk obcego wysunął się język. Jammie zamknął oczy. Usłyszał głośny chrzęst i zaraz potem najbardziej przerażający krzyk w swoim życiu. Kiedy spojrzał w dół ponownie, zobaczył wijące się w konwulsjach hebanowo czarne ciało stwora. I zakrwawioną rękę Ripley trzymającą wyrwany język.

– Co to do cholery było?! – Chris wypowiedział te słowa, patrząc na Wirta.

– Doktorze, czy pan wie, co to do cholery jasnej było?

– Tak, wiem...

– I są jeszcze inne, prawda? Ile ich tutaj jest?

– Trzydzieści – głos Wirta był cichy i brzmiał bardzo niepewnie.

– Już jest po nas! Człowieku, jeżeli jest ich trzydzieści, to możemy sobie równie dobrze powsadzać lufy w usta i od razu to zakończyć!!! – twarz Jammiego wykrzywił strach pomieszany z niedowierzaniem.

– Będzie ich więcej – Ripley, która wspięła się na górę, od razu przykuła uwagę wszystkich. One się szybko rozmnażają. Za kilka godzin będzie ich dwa razy tyle.

Powiodła wzrokiem po ludziach i widząc, że jej słowa wywarły stosowny efekt, ciągnęła dalej – Chcę zwiać stąd tak samo jak wy.

– Ok. Witaj na pokładzie.

Po raz pierwszy od dłuższego czasu, słowom Chrisa towarzyszył uśmiech.

– Nie bierzmy jej ze sobą. Ona ma nas gdzieś! Ona w środku jest tym czymś, co przed chwilą z nami walczyło. Ona...

– Zamknij się, Lisa! Nie jesteś tu dowódcą. I ja mówię ci, że ona idzie z nami – Chris spojrzał na dziewczynę z wściekłością.

– Ale ona odwróci się od nas, kiedy tylko zajdzie taka potrzeba... – Lisa cichutko starała się argumentować.

– Nikogo nie interesuje twoja opinia, mała suko – Jammie wyszczerzył zęby w uśmiechu.

Degryse słyszał je. Tym razem wiedział, że nie zdarzy się żaden cud, który w ostatniej chwili uratuje mu życie. Po raz kolejny sprawdził shotguna trzymanego w ręku i powoli skręcił w boczny korytarz. To stąd, zza tych drzwi dobiegały go stłumione dźwięki. Sprytne skurczybyki, próbują otworzyć śluzę. Cofnął się trochę na fotelu, lufą uderzył w przycisk przy drzwiach i natychmiast skierował broń w stronę podnoszących się drzwi.

– Degryse?!!! – idący na przedzie Justin po raz pierwszy w życiu ucieszył się, widząc skierowaną prosto w twarz lufę shotguna. Słysząc to, Chris podbiegł do przodu i spojrzał na kumpla. Widać było, że jest bardzo zadowolony. Nie było w tym jednak nic dziwnego – obaj walczyli kiedyś ramię w ramię, jeszcze przed wypadkiem Degryse'a.

– Co tam, panowie? – Degryse silił się na obojętność, ale widać było, że wszystkie mięśnie, napięte jeszcze przed chwilą do granic możliwości, rozluźniły się. – Widzieliście to coś?

Degryse patrzył na twarze przyjaciół. Natychmiast wszyscy sposępnieli. Ta krótka chwila spotkania pokazała im, jak wiele mają jeszcze przed sobą. Krótkotrwała radość ustąpiła determinacji i zdecydowaniu.

– W porządku. Jesteśmy tutaj – Pomieszczenie, do którego zaprowadził ich Wirt, miało mały projektor, wyświetlający właśnie holograficzny model U.S.S. AURIGA. – Te sektory są odcięte, piąty, trzeci, doki, hmmm. Dobra, jeżeli pójdziemy tędy, przez laboratoria... Nie, one mogą tam być i wyrżnąć nas po kolei. Nie wiem...

– Sir, tutaj są windy – Stephenson przejął z rąk zamyślonego naukowca konsolę sterującą. Obraz statku przepołowił się, odsłaniając biegnącą przez prawie całą jego długość nitkę szybu windowego. – Co prawda nie ma przystanków, ale jeżeli wejdziemy do szybu gdzieś tutaj – wskazał palcem miejsce niedaleko ich obecnej lokacji – to powinniśmy bez większych problemów dostać się do doków.

– Ok. To brzmi sensownie – Chris nie pozostawił wątpliwości, kto dowodzi całą ekspedycją. – Przygotujcie się na... wszystko. Zaraz ruszamy.

Degryse wyjął amunicję do nowej strzelby, którą wyciągnął z drugiej rurki wózka. Broń wzięła Hillary. Jej oczy były całkiem bez wyrazu od czasu, kiedy zginął Edwyn.

– No i coś dla ciebie, mała – Degryse spojrzał na Lisę i rzucił jej coś, co wyglądało jak Uzi, ale przewyższało pistolet maszynowy, jeżeli chodzi o siłę ognia. To była przenośna, ręczna wyrzutnia pocisków.

– Hej. Musicie z tym uważać – Wirt spojrzał na Degryse'a.

– Wiem, wiem, mamy nie strzelać po oknach...

– Nie. Oni krwawią kwasem. Bardzo silnym. Może spokojnie przegryźć się przez pokłady. Na to dopiero musicie uważać.

Wirt odwrócił się i podszedł do Stephensona.

– Lecimy. – Wszyscy spojrzeli na Ripley.

– Zaraz, paniusiu, odkąd to ty wydajesz rozkazy? – Jammie spojrzał na kobietę spode łba.

– Mówię, że statek się porusza – Ripley uśmiechnęła się ponuro.

– Tak, to standardowa procedura. Kiedy statek doznaje poważniejszych uszkodzeń, autopilot automatycznie obiera kurs powrotny na Ziemię. – Stephenson wyrecytował to jednym tchem.

– Miałeś nam zamiar o tym powiedzieć, gnoju?– Lisa zdenerwowana podeszła do Wirta. – Że całe to obce gówno wraca na Ziemię, gdzie będzie miało nieograniczone możliwości rozmnażania?

– Zapomniałem – Wirt popatrzył na twarze ludzi. Tak jak się spodziewał, nie znalazł w nich oparcia. Nawet Stephenson wyglądał na niezbyt zadowolonego.

– Musimy wysadzić ten statek. – Lisa odwróciła się ze wstrętem od naukowca.

– Nie, dopóki go nie opuścimy – Chris spojrzał na nią z góry. – Dopiero jak zabierzemy stąd nasze tyłki, można o tym pomyśleć.

W ciszy szli korytarzem. Dwójkami, ostrożnie wsłuchując się w otaczające ich odgłosy. Jammie odwrócił się do tyłu, gdzie pochód zamykała Ripley.

– Spotykałaś się już wcześniej z tymi... obcymi?

– Tak.

– I co wtedy zrobiłaś?

– Umarłam...

Strzały. Nagłe strzały, krzyki i piski obcych. W oddali na końcu korytarza Justin dostrzegł biegnącą i ostrzeliwującą się grupkę żołnierzy. Za nimi pędziły czarnoskóre monstra.

– W porządku, nie zobaczyły nas.

– Musimy im pomóc! – Lisa chciała wyrwać się do przodu.

– Zamknij się i siedź tutaj! Jeżeli nas namierzą, to wszyscy zginiemy. A tak, to może obcy zajmą się panami wojskowymi, a nam dadzą spokój.

Jammie wyraźnie cieszył się na myśl o ocaleniu własnej skóry czyimś kosztem.

Wszyscy zamarli w bezruchu.

– Wyczuły nas – Ripley podeszła do Justina. Zaraz tu będą – dodała, wciągając głęboko powietrze.

– Co robimy? – Chris wyszeptał słowa, niemal nie otwierając ust.

– Możemy zmusić je, żeby przyszły do nas. Jesteśmy teraz w sektorze, gdzie były przetrzymywane nowe okazy. Każde z tych pomieszczeń ma specjalne zabezpieczenie. Gaz zamrażający. Wystarczy, że podejdą gdzieś tutaj – naukowiec wskazał miejsce oddalone od nich o jakieś 3–4 metry – i sssssssssssss... Mamy śliczne lodowe rzeźby.

Wirt spojrzał badawczo na Murzyna.

– Świetnie. W takim razie wszyscy do tyłu, a Justin i Jammie, osłaniajcie doktora, jak będzie mroził nasze maleństwa. Chris zaczął powoli cofać się, patrząc cały czas w kierunku, z którego miały nadejść potwory.

– Trzeba je jakoś zwabić.

– Hej! Chodźcie tutaj! Czekamy na was, wy głupie sukinsyny! – Rage zaczął krzyczeć, kiedy wszyscy zajęli już swoje miejsca.

Trzy kształty zaczęły zbliżać się w ich stronę, najpierw szybko, potem coraz wolniej. Wreszcie – przystanęły.

– Hej! Co jest?! – Chris zaniepokojony spojrzał na Ripley.

– Nie idą? Dlaczego one do nas nie idą?! Przecież nie mogą być aż tak cholernie cwane!

– Nie czują strachu. Wiedzą, że coś jest nie tak, bo nie czują waszego strachu.

Ripley patrzyła na trzy zamarłe sylwetki.

– Po prostu rozwalmy je stąd – Jammie wycelował swój pistolet.

© H. R. Giger

–Spokojnie, nie marnuj teraz amunicji. Zresztą nie mamy dobrego kąta – Chris gorączkowo zastanawiał się co robić.

– Przynęta – beznamiętny głos Ripley zamroził go. – One muszą dostać przynętę. Inaczej nie przyjdą. Trzeba im kogoś podrzucić.

– Zamknij się! Widzicie, mówiłam, że ona tak zrobi! – Lisa nie kryła zdenerwowania.

– Ja chcę żyć. Wy pewnie też. Dlatego rzućmy tam tę małą krzykaczkę. – Ripley popatrzyła na skupionych ludzi. – Albo tego chudzielca – wskazała palcem na Rage'a.

Ciszę przerwał Jammie – Ok, niech leci mała – zadowolony, że to nie jemu ma

przypaść samobójcza rola, zaakceptował pomysł Ripley bez namysłu.

– Zaraz! – Chris poczuł, że sprawy zaczynają wymykać mu się spod kontroli.

– Wy wszyscy jesteście nienormalni! – Stephenson przysłuchiwał się całej rozmowie z niedowierzaniem.

– Nie mam zamiaru umierać za was, cholerne świnie! – Rage wymierzył lufę karabinu przed siebie.

– Nagle wszyscy skierowali na siebie lufy broni. Zapanowało nerwowe milczenie.

– Przestań! – Lisa chwyciła Ripley za ramię. – Nie widzisz, co się tutaj dzieje?!

– Spokojnie, mała. To będzie bolało tylko chwilę! – twarz Ripley wykrzywiła się w złym uśmiechu. I nagle krzyknęła – Teraz!

© H. R. Giger & FOX

Wszyscy podskoczyli, słysząc nagle głośny syk ulatniającego się gazu. Zdumieni spojrzeli w kierunku korytarza. Obcy, a raczej ich zamrożone ciała znajdowały się bardzo blisko. Ale teraz nie były już groźne.

Ludzie z niedowierzaniem spojrzeli po sobie. Niepewne i nieufne spojrzenia po chwili zogniskowały się na Ripley.

– One musiały wyczuć strach, żeby do nas przyjść. Dlatego dałam im go.

– Niestety, Degryse. Tutaj musimy porzucić już twój wózek. Nie da rady z tymi wszystkimi schodami. – Chris spojrzał na przyjaciela.

– Jasne. Rozumiem. – Mechanik zacisnął dłoń na poręczy i spojrzał na Murzyna. Po chwili sięgnął do tyłu i wyjął kawałek linki.

– Jak za starych czasów – powiedział Chris. – Jak za starych, dobrych czasów...

– Musieli rozwalić pojemniki z wodą. – Stephenson klęknął i zanurzył palec w czarnej, matowej cieczy.

– Nie ma innej drogi. Trzeba będzie przepłynąć pod wodą. To będzie jakieś dwadzieścia metrów... Czy coś koło tego.

– Nie ma innej drogi? – Jammie nie był zachwycony myślą o przymusowej kąpieli.

– Nie. Jesteśmy teraz na samym dole statku. Większość sektorów jest tutaj odcięta. I z tego, co widzę, te, które pozostały, są zalane. Ten jest z nich najkrótszy.

Stephenson spojrzał na łysego brzydala. – Nie mów, że nie umiesz pływać...

– Nie musisz ich zabezpieczyć? – żołnierz wskazał głową na pistolety Justina, zabezpieczając lufę swojego karabinu.

– To jednorazówki. Takie, jakich używa się do egzekucji. Załatwiasz gościa i po prostu je wyrzucasz. Żadnych odcisków, numeru seryjnego, nic. No i nie mokną. – Justin uśmiechnął się pod nosem.

Lisa podeszła do Chrisa.

– Pomóc ci?

– Damy sobie radę! – Murzyn poprawił tylko linkę na piersi i odchylił głowę w bok. – Gotowy na zanurzenie?

Degryse, przymocowany linką do jego pleców, skinął głową. – Tylko jak wypłyniesz z drugiej strony, to nie przechodź na grzbietowy!

Obaj zaśmiali się.

Woda była ciemna i zimna. Jammie – płynący na końcu, czuł się bardzo niepewnie. Co jakiś czas odwracał głowę. I mniej więcej w połowie zobaczył ich.

Trójkę płynących za nim obcych.

Przerażony, Jammie zaczął strzelać w ich kierunku. Przy okazji stracił wiele powietrza z płuc. Tymczasem Lisa dopłynęła już do końca korytarza. Szykowała się właśnie do głębokiego oddechu, kiedy jej twarz wpadła w oślizłą, lepką pajęczynę.

– Pułapka! – jak błyskawica przeleciało przez myśl dziewczynie. Zaczęła walczyć, usiłując zaczerpnąć powietrza, ale pajęczyna była rozwieszona tuż nad powierzchnią wody. Przerażona, wyciągnęła z rękawa długi nóż i próbowała uporać się z siecią.

Ripley podpłynęła do Jammiego. Popchnęła go w stronę, gdzie płynęła już cała reszta. Nie wiedziała o sieci na powierzchni.

Hillary, Wirt, Stephenson i Chris z Degrysem minęli ją wcześniej. Rage zbliżał się właśnie do Chrisa, kiedy coś z boku chwyciło go i wciągnęło w ciemność.

Ripley, widząc, że minął ją już Jammie, również zaczęła płynąc w stronę wyjścia. Wtedy nagle poczuła, że coś łapie ją za nogę. Odruchowo kopnęła do tyłu i wykonała ramionami parę szybkich ruchów.

Lisa walczyła z pajęczyną resztką sił. Jednak jedyne, co udało jej się osiągnąć, to wycięcie małej dziurki w oślizłej sieci zastawionej na nich przez obcych.

Stephenson zaczął tonąć, stracił już całe powietrze, kiedy do sieci dopłynęła Ripley. Błyskawicznie chwyciła obydwoma rękami krawędzie wyciętej przez Lisę dziury i rozdarła ją z nieludzką siłą.

Ripley wyskoczyła na powierzchnię, chcąc zaczerpnąć powietrza, i natychmiast skoczył jej na twarz mały, dopiero co wykluty z jaja obcy. Ripley z powrotem wpadła do wody. W tej samej chwili na powierzchnię wyskoczyła reszta ludzi. Rozpoczęła się jatka.

Pierwszym obrazem, jaki po wypłynięciu na powierzchnię zobaczył Justin, była wpadająca do wody Ripley. A zaraz potem zobaczył jaja. Pełno jaj, jedne wykluwające się już, inne jeszcze nie. Najbardziej zaniepokoił go jednak fakt, iż kilka z jaj stało już otworem.

Chris i Degryse stali, strzelając we wszystkie strony. Wykluwający się obcy ginęli. Nagle jednak, na twarz Chrisa rzucił się pasożyt.

– Rozwalcie go... Szybko! – Chris rzucił broń i usiłował odciągnąć od twarzy duszącego go obcego.

– Odrzuć go! Inaczej wypali ci twarz! – Lisa raz po raz pakowała pociski w stojące rzędami jaja.

Wreszcie Chris sprężył się i oderwał od szyi obcego, którego Jammie zdjął w locie.

W tym czasie Wirt wraz z Hillary wyciągnęli nieprzytomnego Stephensona.

Ripley bez trudu pozbyła się małego przeciwnika z szyi. Jednak zobaczyła, że trójka obcych zbliża się w jej kierunku. Zaczęła desperacko machać nogami próbując dostać się na powierzchnię. Obcy byli jednak bardzo blisko. Nagle jeden z obcych zwinął się, a woda wokół niego zabarwiła się od kwasu. Justin objął Ripley i zaczął pomagać jej wypłynąć. Oboje wyskoczyli z wody. A w chwilę po tym, wynurzył się za nimi obcy.

– Sukinsyn! – Jammie podbiegł do ciała Stephensona, zerwał mu wiszący na piersi karabin i skierował jego lufę w wodę. Wszyscy do tyłu! – ryknął i nacisnął spust.

Wspinali się już szybem windy kilka minut.

– Ile jeszcze, Wirt?

– Już niedaleko...

– Dobra, jest zamek.

Wirt zatrzymał się. Wszyscy zamarli na drabinie.

– Szybciej, one są pod nami! – Stephenson, który doszedł do siebie po sztucznym oddychaniu zaserwowanym mu przez Lisę, nerwowo spojrzał w dół.

– Cholera. Zablokował się. Dajcie mi pistolet – Wirt wyciągnął rękę do Lisy. Dziewczyna podała mu broń. Wirt bez namysłu wycelował i strzelił.

– Nie! – Degryse patrzył, jak bezwładne ciało dziewczyny spada w dół szybu. Tymczasem doktor błyskawicznie uderzył w przycisk na zamku i wskoczył w otwierające się drzwi. Które niemal natychmiast zaczęły się zamykać.

– Sukinsyn! – Degryse zaczął strzelać, ale pociski trafiły w zamknięte drzwi.

– Nadchodzą!!!

H R Giger

Justin, wspinający się na samym końcu, nagle puścił się poręczy. Zwisając do góry nogami, zaczepiony o szczeble drabiny przedziurawił jednego ze zbliżających się potworów. Obcy wydał przeraźliwy pisk i spadł na kabinę windy kilkadziesiąt metrów niżej, tuż obok leżącego ciała Lisy. Nagle z góry szybu spadł kolejny obcy. Ripley nie namyślając się zbytnio, chwyciła potwora i rzuciła się w dół w jego uścisku.

Degryse zauważył, jak po sąsiedniej ścianie wbiega kolejne monstrum. Gorączkowo próbował przeładować broń, jednak przeciwnik był już zbyt blisko.

– Ma nas! – Chris puścił się drabiny i odwrócił w powietrzu. Szczeble chwycił Degryse, a Murzyn zaczął strzelać do obcego. Trafił kreaturę, jednak ta siłą rozpędu wpadła na niego, zalewając twarz i klatkę piersiową żrącym kwasem.

Ripley uwolniła się w locie z uścisku obcego i chwyciła jeden ze szczebli drabiny. Czarny kształt spadł na dach windy. Kobieta spojrzała jeszcze na nieruchome ciało Lisy i zaczęła wspinać się z powrotem.

Musimy wspinać się dalej. Tam w górze jest kolejne wyjście! – Stephenson popatrzył na ludzi i zaczął stawiać stopy na kolejnych szczeblach.

– Nie martw się stary. Wszystko będzie dobrze. Za chwilę będziemy na górze. A ja wciąż mam trochę krzepy w łapach. Tak jak dawniej!

Hillary spojrzała w dół na Degryse'a. Mężczyzna wspinał się używając tylko rąk. Do jego pleców, przywiązany zwisał Chris. Hillary przeniosła wzrok na idącego za nią Jammiego. Ten zaczekał na mechanika.

– Człowieku, on nie żyje... – Jammie spojrzał na Degryse'a.

– Już idziemy... Nie przejmujcie się...

Hillary bez słowa chwyciła nóż i przecięła linkę łączącą ciało mechanika z Murzynem.

Degryse zamknął oczy.

Obcy zbliżali się. Wtem, idący najniżej Degryse usłyszał dziwny dźwięk. Spojrzał w dół i ujrzał zbliżającą się windę. Justin zestrzelił obydwóch nadciągających obcych.

– Szybciej, do wyjścia, bo nas zgniecie!!! – Ripley była już przy luku i próbowała go otworzyć.

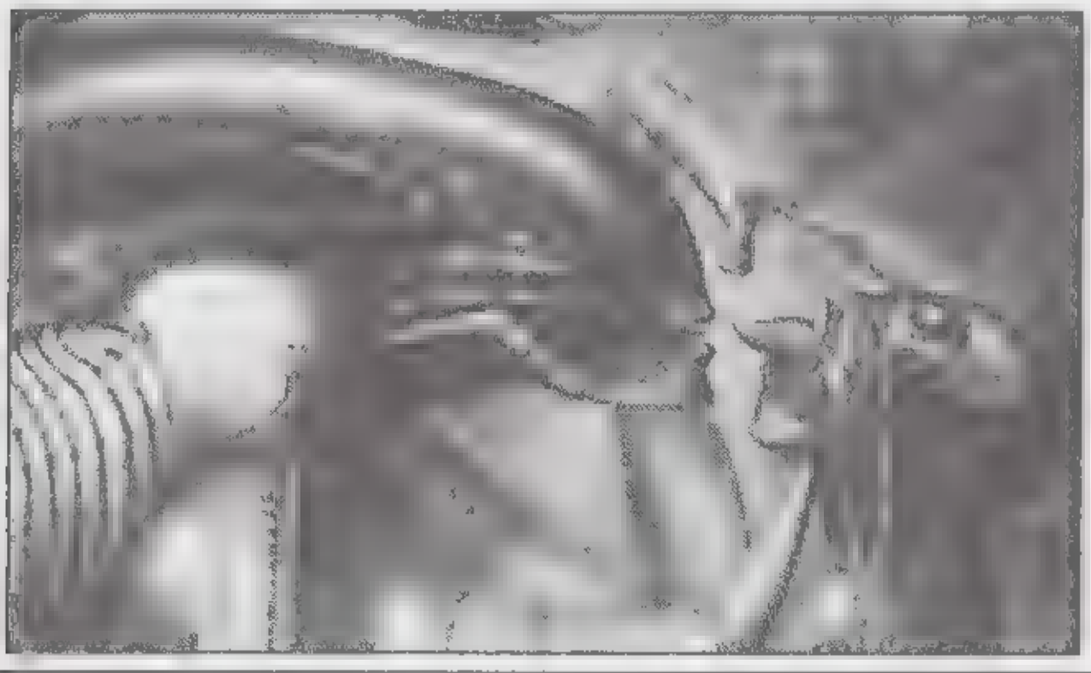
– One potrafią nawet obsługiwać windy?! Czego my jeszcze o nich do cholery nie wiemy?! – Jammie zaczął wspinać się, jak mógł najszybciej.

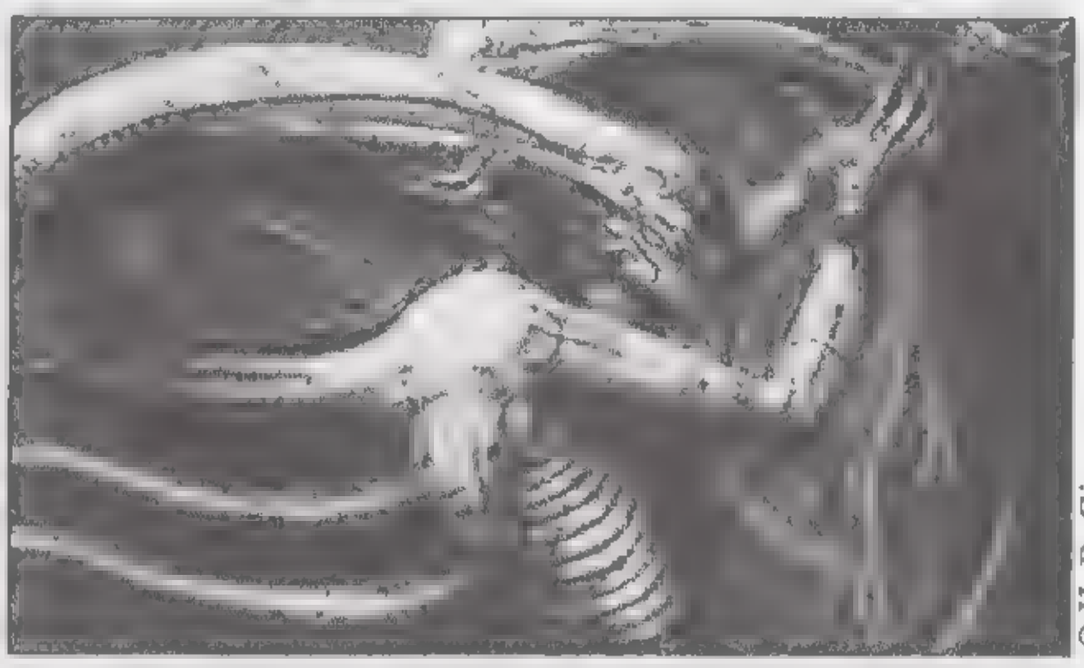
Wiedzieli jednak, że nie zdążą. Degryse zamknął oczy... I usłyszał, jak winda zatrzymuje się. Otworzył się luk w jej górnej części i z jej wnętrza wychynęła twarz Lisy.

Szybko! Wskakujcie! – Lisa schowała głowę do środka, widząc, jak wszyscy wskakują na dach.

– Zatrzymaj! – Ripley krzyknęła do środka kabiny, gdzie Lisa sterowała windą. – Wszyscy na zewnątrz!!!

Wtem, podłoga windy wybrzuszyła się do góry i nagle z dziury wyskoczył obcy. Ripley sięgnęła do wnętrza i wyciągnęła dziewczynę. Łapy potworów minęły jej stopę o parę centymetrów.





© H. R. Giger

Wszyscy wyskakiwali na zewnątrz szybu, przez otwarte drzwi, a obcy wlewali się do windy. Ripley jako ostatnia wyskoczyła z szybu. Zaraz też chwyciła karabin z rąk Hillary i strzeliła w kable utrzymujące windę.

– Lisa. Jak się cieszę... – Degryse oddychał jeszcze ciężko, ale z radością popatrzył na dziewczynę. Wszyscy powoli zwrócili na nią wzrok.

– Masz kamizelkę? – Stephenson uśmiechnął się przyjaźnie.

– Tak. Nic mi nie jest.

– Świetnie, że ci się udało.

– W porządku. Chodźmy już stąd.

– Dostałaś z bliska. Widziałam to. – Ripley spojrzała na dziewczynę badawczo.

– Nic mi nie jest! – Lisa odwróciła się.

Ripley chwyciła dziewczynę za ramiona, przyciągnęła ją do siebie i spojrzała prosto w twarz. Zobaczyła, jak kilka kropel gęstego, białego płynu spływa po brodzie dziewczyny.

– Cholerny android! Ona jest cholernym androidem! Mała, śliczna Lisa to blaszak!!! A pomyśleć, że chciałem się z nią przespać! – Jammie rechotał głośno.

– LM7? Jesteś LM7? – Degryse patrzył w skupieniu na twarz Lisy.

– Zostawcie mnie w spokoju!

– Lisa...

– Tak! Jestem LM7! O to ci chodzi?!

– LM7? O cholera! – Justin przyjrzał się dziewczynie z podziwem.

Degryse spojrzał na Ripley. – Najnowsze i najlepsze. Były nadzieją na ożywienie przemysłu syntetyków... A tymczasem je pogrzebały... – mechanik pokiwał głową.

– Były za dobre...

– Tak. Były zbyt dobre. Przeciążyły swoje ograniczniki behawioralne. Nie bardzo chciały robić to, co im kazano, więc rząd zadecydował by je wycofać. To była masakra.

– Zawsze słyszałam, że parę sztuk przeżyło. Ale nigdy nie sądziłam, że zobaczę je żywe – Hillary pokiwała głową z niedowierzaniem.

– Wow! – Jammie otworzył szeroko usta w zdziwieniu – To jest prawdziwa dżungla!

Przed oczami całej grupy rozszerzał się widok na wielkie pole bujnej roślinności.

Justin podszedł do jakiegoś okrytego plandeką kształtu stojącego pod drzewem. Chwycił za kraniec brezentu, odsłaniając niewielką, odkrytą ciężarówkę. – Ktoś to umie prowadzić?!

Degryse uśmiechnął się. – To lepsze niż chodzenie. – Wciągnął się do kabiny

Wszyscy wskoczyli na tył, Ripley i Lisa zajęły miejsca z przodu.

Ripley przez chwilę popatrzyła na kierownicę. Wyglądała na zdezorientowaną. Lisa nachyliła się i uruchomiła silnik. – Dzięki – nie odrywając wzroku od wskaźników, Ripley chwyciła kółko. Elektryczny silnik cicho warczał, gdy samochód zanurzył się w gęstwinie.

Justin zrobił wielkie oczy. I on i Jammie wpatrywali się w to, co rozciągało się właśnie przed ich oczami.

– Stary, powinniśmy zaciągnąć się na jakiś statek! Przecież to jest raj!

Obaj w skupieniu przypatrywali się łanom konopii, które ciągnęły się przed nimi na kilkadziesiąt metrów.

Hillary spojrzała na obu oczarowanych ludzi. – Teraz już wiem, skąd wojskowi mają swoje fundusze!

Ripley zatrzymała samochód w miejscu, gdzie krzyżowały się ścieżki.

– Dokąd ter...

Z krzaków obok wystrzelił obcy, wpijając się w czaszkę Hillary. Kobieta nie zdążyła nawet krzyknąć, kiedy potężne szczęki zamknęły się na jej twarzy. Justin natychmiast strzelił, ale dla Hillary było już za późno. Jej ciało, trzymane przez tężejącego potwora, spadło z samochodu.

Ripley nadepnęła na gaz i wóz ruszył do przodu.

Widzieli, jak koło nich, równolegle zaczyna pędzić coś w krzakach, a za samochodem wyrywały dwie inne kreatury.

Nagle Ripley skręciła i samochód zjechał z utartej ścieżki. Wpadli w gęstwę dosyć wysokich roślin. Ścinając wszystko na swej drodze, jechali strzelając dookoła.

Obcych było bardzo dużo. Skakali ze wszystkich stron, ale ludzie byli spięci do granic możliwości. Co chwila jakaś bestia zwijała się w locie, rozsiewając dookoła krople żrącego kwasu.

Nagle obcy wskoczył z boku na maskę i stamtąd jednym susem skoczył na Jammiego. Jammie poleciał do tyłu, gubiąc pistolet i w ostatniej chwili chwycił się krawędzi samochodu. Stojący po drugiej stronie Justin nie zauważył tego, co się stało, ładując kilka pocisków we właśnie nadbiegającego stwora.

Jammie podniósł głowę i zobaczył, jak wielki ośliniony pysk cofa się i nagle rzucony potężnym wystrzałem spada z plandeki. Jammie spojrzał na trzymającego karabin Stephensona.

Słysząc wystrzał tak blisko siebie, Justin odwrócił się na chwilę. Wykorzystując sytuację, jakiś obcy rzucił się na niego spomiędzy krzewów i zatopił szczęki w jego boku. Mężczyzna natychmiast, nie odwracając się, strzelił w łeb potworowi, który zaraz spadł z samochodu. Po chwili Justin zwalił się na podłogę.

– Teraz w lewo!!! – Stephenson wskazał drogę, kiedy dojechali do najbliższego skrzyżowania.

Wysypali się z samochodu. Stephenson chwycił Degryse'a.

– Na dół! Tutaj są schody! – żołnierz skinął głową w stronę zejścia.

Zaraz za nim pobiegła Ripley, Lisa i ruszył Jammie. Zatrzymał się nagle. Odwracając się do samochodu zobaczył, jak z plandeki niezdarnie zeskakuje Justin. Na czole perlił mu się pot. Jammie podbiegł do niego.

– Stary, chodź szybko! – chwycił go przy tym za ramię.

Justin spojrzał w dół, na swoją ranę. Przeniósł wzrok na Jammiego. Po czym jednym szybkim ruchem strącił dłoń kumpla z ramienia i skierował się w stronę, z której nadbiegali obcy.

Kwas przeżerał się przez kolejne poziomy. Cały teren wokół trasy, którą jechała Ripley, upstrzony był skwierczącymi kałużami kwasu. Torujących sobie drogę w głąb.

– Uwaga. Potencjalne niebezpieczeństwo naruszenia struktury statku. Opuścić sektor.

Justin sięgnął do kieszeni i wyjął z niej garść białych pigułek. Szybkim ruchem wrzucił je do ust.

Tylko delikatny grymas przemknął mu przez twarz, kiedy podnosił pistolety w kierunku nadbiegających obcych.

Stephenson biegł jako pierwszy.

– Musimy wydostać się z tego sektora! On zaraz zostanie odcięty – wychrypiał.

Nagle zaświeciły mu się oczy. – Tam! – palcem wskazał drzwi na końcu pomieszczenia.

Usłyszeli strzały.

Justin spokojnie celował i strzelał raz po raz. Oba pistolety pluły ogniem, a obcy zwijali się z piskiem. Przed nogami mężczyzny leżał już pokaźny stos ciał, ale przeciwnicy nie przestawali nacierać.

Ripley wyprzedziła Stephensona i dobiegła do drzwi.

– Uwaga. Proces odcinania sektora już się rozpoczął.

Oba pistolety zamilkły. Justin odrzucił je, już bezużyteczne. Nacierający na przedzie obcy zwolnił, jakby chcąc nacieszyć się strachem ofiary. Justin nagle opuścił szybko oba nadgarstki. W dłonie wskoczyły mu dwa kolejne pistolety. Z satysfakcją skierował oba w głowę obcego. Nacisnął spusty.

Stephenson wbiegł w drzwi, zaraz po tym, pod zamykającą się śluzą przebiegła Lisa. Ripley była już w środku.

Jako ostatni do pomieszczenia wturlał się Jammie.

Justin nacisnął spusty po raz kolejny. Ostatni. Zamki obydwóch szczęknęły.

Cholera – Justin odrzucił broń i spojrzał na zbliżające się stwory.

– Uwaga...

Potężna eksplozja wstrząsnęła kadłubem statku.

Wbiegli do sąsiedniego pomieszczenia. Ripley zatrzymała się i spojrzała na biegnących z tyłu. Wtem z sufitu zeskoczyło czterech obcych. Jammie błyskawicznie strzelił. Jeden z potworów zwinął się z piskiem, drugi skoczył na Lisę, a dwa pozostałe chwyciły Ripley. Jammie, nie celując, strzelił w obcego, który podbiegał do dziewczyny, a w tym czasie dwa pozostałe wskoczyły do dużej dziury wypalonej w podłodze.

Ripley ocknęła się i zdała sobie sprawę z tego, że jest przyczepiona nogami do sufitu. Próbowała się poruszyć. Cała oblepiona była grubą warstwą śluzu. Znajdowała się w kokonie. Gdy spojrzała w bok, ujrzała Goodmana. Był w takiej samej pozycji jak ona. Ripley spojrzała na dół. Bezpośrednio pod nią królowa obcych wiła się z bólu. Jej odwłok falował, zdradzając poruszający się w środku kształt.

Wbiegli na statek. Stephenson posadził Degryse'a w fotelu pilota, a Lisa podbiegła do śluzy. Jammie udał się w głąb kabiny. Nagle wszyscy usłyszeli głośny huk.

Lisa odwróciła się w samą porę, żeby ujrzeć, jak Jammie ze zdziwieniem w oczach pada na podłogę. Krew bluznęła z obfitej rany na ramieniu.

Wirt wszedł do kabiny z pistoletem w ręku.

© H. R. Giger

– Alternatywny układ rozrodczy. Nie jajorodny. Ten jest zupełnie aseksualny. Samozapłodnienie. Cykl owulacyjny jest pierwszy. I wydaje niedojrzałe jednostki. Dopiero teraz ona wypluje z siebie prawdziwych obcych! – Oczy Goodmana świeciły w ciemności. Wyglądał, jakby miał wysoką gorączkę.

– Nie zostałeś zapłodniony? – Ripley spojrzała na niego z napięciem.

– Nie. One mnie drenują...

Ripley spojrzała na Goodmana. Krew z licznych ran na jego ciele spływała w dół; po jego ramionach i palcach skapywała do wielkiego zbiornika znajdującego się poniżej. Zbiornik był zapełniony gęstą, ciemną cieczą.

Ripley zaczęła się panicznie szarpać.

– Stephenson, zabierz ich broń! – Wirt celował z bliska w głowę Lisy.

– Przepraszam najmocniej, sir, ale proszę mnie pocałować w dupę! – Żołnierz spojrzał zimno na naukowca.

Lufa pistoletu Wirta przesunęła się w jego kierunku.

Stephenson skierował karabin w jego stronę.

Ripley rzucała się na wszystkie strony. Udało się jej prawie oswobodzić prawą rękę. Nagle usłyszała pisk. Jej uwagę przykuło to, że był on wiele głośniejszy od tych, które dotychczas towarzyszyły porodowi królowej. Jej poruszający się brzuch nagle wybuchnął. Fragmenty śluzu, krwi i kwasu trysnęły na wszystkie strony. Ripley odruchowo zamknęła oczy.

Piękne! To jest piękne! Motyl! – głos Goodmana trząsł się. Trudno było wyczuć, czy ze strachu, czy z podniecenia. Ripley otworzyła oczy.

Pająkowaty stwór stał w miejscu, gdzie jeszcze przed chwilą prężył się nadęty odwłok królowej. Na długim, bezokim łbie po bokach biegły wyraźne, czerwone żyły. Przednie odnóża przypominały nieco szczypce kraba. Tylne nogi, osadzone w grubych stawach, wyglądały bardzo mocno. Była jeszcze jedna rzecz, odróżniająca potwora od reszty znajdującej się na dole.

Był całkowicie biały.

– Wszyscy zginiemy, jeśli zaczniesz tutaj strzelać z tej strzelby, Stephenson! Wiesz, co oznacza wyładowanie elektryczne na konsoli sterowniczej?! – Wirt patrzył żołnierzowi prosto w oczy.

Stephenson rzucił karabin.

– Wciąż chcesz przywieźć to na Ziemię?! Pieprzony kretynie!

– Zamknij się! Umiem nad nimi panować! – Wirt z wściekłością patrzył na Lisę.

Jammie powoli sięgnął po leżący obok pistolet. Rana krwawiła i cholernie go bolała. Ale ujął broń w obie ręce, wymierzył w głowę Wirta i nacisnął spust.

Pocisk trafił naukowca tuż za uchem. Zdążył jeszcze tylko nacisnąć spust i zwalił się na podłogę martwy.

Ripley była już prawie wolna, kiedy usłyszała z boku głośne przekleństwo. Jeden z żołnierzy, zamkniętych w kokonie obok, odzyskał właśnie przytomność i zaczął sięgać po przyklejony do boku karabin.

Biały potwór natychmiast skierował łeb w jego stronę. Dwoma susami, odbijając się od ściany, dopadł przerażonego żołnierza. Z boku łba wysunęły się kleszcze, które zamknęły głowę mężczyzny w stalowym uścisku. Z ust wyskoczył język, wgniatając nos, usta i oczy w głąb czaszki. Ripley w przerażeniu patrzyła, jak ciało żołnierza powoli zapada się, kiedy obcy wysysał z niego krew. Kątem oka dostrzegła, jak wypada jego karabin.

Lisa podbiegła do Stephensona. Na środku czoła miał dużą, okrągłą dziurę. Jammie spojrzał na nią i z trudem się podniósł.

– Czas na nas! – Lisa szybko otrząsnęła się i usiadła w fotelu pilota.

Biały stwór skończył z żołnierzem i odwrócił się w stronę kobiety. Skoczył... i wylądował przy śmiejącym się histerycznie Goodmanie. Szybko zabrał się za naukowca.

Ripley wyrwała ramię z kokonu.

Wewnętrzne ściany doku rozsunęły się bezszelestnie.

Ciało Goodmana wyglądało jak przekłuty balon. Obcy skierował się w stronę Ripley, kiedy ta oswobodziła się i głową w dół spadła do zbiornika z mętną wodą. Stwór, zaskoczony nagłą ucieczką ofiary, zatrzymał się. Inni obcy zbliżyli się do zbiornika, z którego wyskoczyła Ripley uzbrojona w karabin. Wiedziała, że to, co teraz trzyma w ręku, to nie zwykły ogłuszacz. Kilka strzałów w najbliżej stojących obcych potwierdziło jej przypuszczenia.

Pociski wyrwały wielkie dziury w głowie stwora.

Dalsze strzały przetrzebiły stojącą obok gromadę obcych. Kilka pocisków, chybiających celu, trafiło w ścianę, wyrywając w niej spore dziury.

Jammie szybko podbiegł do fotela z tyłu i zapiął pasy. Krwawienie, zatamowane prowizorycznym opatrunkiem, ustąpiło.

Ripley wypadła na korytarz przez dziurę w ścianie. Od razu zauważyła luk wentylacyjny znajdujący się kilka metrów przed nią. Jednym strzałem rozwaliła chroniącą szyb kratę. Za plecami usłyszała piski białego stwora. Gonił ją.

U.S.S. AURIGA zbliżał się do Ziemi. Planeta, w dwóch trzecich przysłaniana przez metalowy pancerz, powoli stawała się coraz większa. Statek skierował się w stronę nie zakrytą orbitującą zasłoną.

Ripley wyskoczyła z szybu na pokład doku. Zobaczyła, jak platforma z Betty obniża się. Zaczęła biec w jej kierunku. Za sobą usłyszała huk. Nie oglądając się, wystrzeliła serię do tyłu i wyrzuciła pusty karabin.

Platforma stanęła. Drzwi w podłodze zaczęły się zasuwać.

Ripley dopadła szczeliny, kiedy ta miała już niewiele więcej niż kilka metrów szerokości. Skoczyła w biegu, lądując na dachu Betty stojącej na dole.

Potężne uderzenie.

– Coś spadło na nas! – Jammie spojrzał na Lisę.

– Zapomnij. Zmieciemy to podczas zjazdu! – Degryse wpatrywał się w ekran kontrolny.

Wewnętrzna śluza zamknęła się i z sykiem zaczęły otwierać się drzwi zewnętrzne.

Ripley zaczęła czołgać się w stronę włazu.

– Za jakieś 40 sekund wyrżniemy w Ziemię! – Jammie patrzył to na Lisę, to na Degryse'a.

– Już prawie jesteśmy. Już prawie – wpatrzona w konsolę Lisa wymamrotała słowa bardzo cicho.

Ripley bardziej wyczuła niż usłyszała obecność obcego. Spojrzała w górę. W szybie, znajdującej się obok zewnętrznej śluzy, zamajaczyła biała głowa stwora.

– Ktoś wali we właz! Oni są na nas! – Jammie przerażony patrzył na sufit. – Jeżeli któryś przeżre się przez pancerz, to już po nas!

Kawałki szkła spadły na dach Betty. W chmurze odłamków o jego powierzchnię uderzył także obcy.

Szybko podniósł się i używając wszystkich kończyn zaczął zbliżać się do kobiety.

Ripley uderzyła w zamknięty właz po raz kolejny.

– Już! – Lisa krzyknęła i Degryse uderzył w przycisk uwalniający. Betty wyrwała do przodu.

Potworny pęd prawie wyrwał Ripley ręce ze stawów. Trzymała się włazu, a straszna siła próbowała oderwać ją od powierzchni statku. Nie odwróciła głowy, ale czuła, że obcy także nie odpadł od dachu.

Nic nie stało na przeszkodzie, aby U.S.S. AURIGA wylądował na Ziemi. Dziesiątki obcych na jego pokładzie biegało po korytarzach w poszukiwaniu kolejnych ofiar do zapłodnienia. Gdyby to wszystko dostało się na Ziemię, skutki mogły być katastrofalne. Nie zdawał sobie z tego sprawy Wirt. Na pewno przed śmiercią nie przeszło to też przez myśl Goodmanowi. Generał Peers także nie poświęcił temu problemowi większej uwagi. Być może dlatego, że zginął, zanim miał okazję głębiej się nad tym zastanowić.

Ale doskonale zdawała sobie z tego sprawę Lisa, kiedy podczas jednego z postojów dokonała z terminala penetracji układu nawigacyjnego komputera pokładowego U.S.S. AURIGA. Gdzie dokonała następnie kilku zmian.

Sześć, pięć, cztery, trzy, dwa, jeden, kolizja!

Ogień ogarniający statek od rufy trawił błyskawicznie wszystko. Uderzenie U.S.S. AURIGA w ziemię zniszczyło statek w kilka sekund.

Panel kontrolny nagle obsypał się iskrami.

– Cholerne wyładowanie! – Lisa odwróciła się do Jammiego. Zobaczyła, że w korytarzu zapaliła się jedna z tablic kontrolnych.

– Jammie, zgaś to!

Ripley odwróciła się z trudem. Zobaczyła, że obcy powoli zbliża się do niej. Po raz kolejny uderzyła w panice w pokrywę włazu.

Jammie skierował strumień chłodnej piany na tablicę obok monitora zewnętrznego. Płomienie ustąpiły z głośnym sykiem. Nagle zauważył jakiś kształt majaczący na monitorze.

– To Ripley! Jest przy włazie!

Lisa zbladła i mocniej ujęła ster w ręce. – Wpuść ją!!!

– Nie!! Tam jest coś jeszcze!!!

Lisa puściła stery, zostawiając wszystko w rękach Degryse'a. Betty zahuśtało.

– Musisz ją wpuścić!!!

Ripley nie wytrzymała. Statkiem rzuciło za mocno. Puściła się klapy przy włazie i zaczęła lecieć do tyłu. Jednak w ostatniej chwili udało się jej złapać obcego za ogon. Potwór natychmiast uderzył ogonem o dach, próbując ją strzepnąć. Jednak Ripley chwyciła okratowaną powierzchnię zasłaniającą systemy radarowe i zaczęła mozolnie wspinać się z powrotem.

Lisa wcisnęła przycisk przy włazie. Pokrywa odsunęła się.

Ripley była dokładnie w połowie drogi do włazu, kiedy zobaczyła, że ten się otwiera. Niestety, obcy znajdował się po jego drugiej stronie. I był bliżej od otwartego wejścia.

Nie zdążę! – ta myśl dodała kobiecie sił.

Lisa wychyliła się z włazu. W ręku trzymała wyrzutnię. Wymierzyła ją prosto w pysk śliniącego się obcego i zdecydowanie nacisnęła spust.

Degryse nie mógł opanować Betty. Wiedział, że za chwilę wyrżną w ziemię.

Pociski odrzucały bestię, jednak nie oderwały jej od statku. Lisa strzelała raz po razie, kiedy Ripley doczołgała się wreszcie do włazu. Jammie chwycił je obie od dołu i wciągnął do wnętrza statku.

Statek zaczął kosić drzewa. Początkowo zahaczał tylko o wierzchołki tych najwyższych, jednak już po chwili zaczął tracić wysokość.

Obcy przesunął się na tył statku, aby znaleźć schronienie przed pędem powietrza.

Degryse spojrzał na konsolę – To przeszło na tył. Jest teraz tuż za silnikami!
Lisa bez słowa uruchomiła dopalacze.

Płomienie z dysz ogarnęły obcego. Straszny skrzek wydobył się z jego krtani.

Lisa wyłączyła dopalacze. Betty bezwładnie uderzyła w kupę śniegu, podskoczyła i zaczęła odbijać się od ziemi. Przy każdym zderzeniu z podłożem, ze spodu i boków statku odrywały się fragmenty pancerza i płaty metalu. Wreszcie, statek zatrzymał się.

Lisa podbiegła do włazu, trzymając w ręku wyrzutnię.
– Co ty robisz? – głos Jammiego próbującego odpiąć pasy był jeszcze słabszy niż wtedy, gdy został postrzelony przez Wirta.
– Chcę się upewnić, że to coś nie...
Łeb potwora wdarł się do włazu. Lisa przewróciła się. Dymiący pysk, zwęglony, nachylił się nad dziewczyną. Szyja obcego była jednak za krótka, a tułów za duży, aby się zmieścić.
Lisa odsunęła się na bok. Jammie sięgnął po pistolet, ale obcy już zniknął.
Dziewczyna podniosła się z podłogi i chwyciła wyrzutnię.
Degryse spojrzał na nią – Lisa, jak chcesz...
– To coś ma dopiero trzydzieści minut! Pomyśl, jak wielkie urośnie za parę godzin! A jak dotrze do jakiegoś skupiska ludzkiego?! To będzie masakra!!! Muszę to zatrzymać! – Lisa skoczyła w kierunku włazu.
Na jej drodze stanęła Ripley. – Nigdy jej nie dogonisz.
Lisa spojrzała kobiecie w oczy.

Ripley zeskoczyła na śnieg. Ślady obcego były bardzo wyraźne. Sprawdziła broń i zaczęła biec.

Las nagle skończył się. Ripley wybiegła na polanę, która kończyła się kilkadziesiąt metrów dalej urwiskiem. Na horyzoncie widać było światełka miasta. Ogromnego miasta. Kobieta ostrożnie zbliżyła się do krawędzi.

Gdzieś w oddali słychać było cichy, ale narastający z każdą chwilą dźwięk.

Potężny cios rzucił ją na ziemię. Szybko przetoczyła się, chwyciła wytrąconą z ręki broń i nacisnęła spust. Pocisk trafił obcego, a jednocześnie jego ogon uderzył o centymetry od jej twarzy. Ripley przetoczyła się, wymierzyła jeszcze raz, ale nie zdążyła już strzelić. Obcy wytrącił jej ponownie broń, po czym skoczył na nią. Ripley upadła, przygnieciona nogą potwora. Obcy cofnął łeb szykując się do ostatecznego ciosu.

Na polanę z głośnym hukiem wjechała żniwiarka. Obcy odwrócił się w jej stronę akurat na czas, aby przyjąć na łeb główną siłę uderzenia. Poleciał do tyłu, koziołkując, a Lisa wykręciła, szykując się do następnego ciosu.
Ripley odskoczyła na bok podnosząc znowu broń. Obcy szybko stanął na nogach i rzucił się w stronę wykręcającej żniwiarki. Jego macki wystrzeliły w kierunku dziewczyny, ale chybiły. Ripley podbiegła od tyłu i dostała potężny cios ogonem. Impet uderzenia wysłał ją w powietrze. Spa-

dła na dół tuż przy urwisku i zaczęła się zsuwać. Próbowała chwycić się jakichś krzaków, ale na próżno. Udało się jej jednak wbić palce w zmarzniętą glebę. Paznokcie połamały się natychmiast, ale palce dały jej oparcie, jakiego szukała.

Żniwiarka kolejny raz uderzyła w obcego. Lisa z trudem utrzymała się w kabinie. Natychmiast wrzuciła wsteczny, ale obcy był szybszy. Odwrócił się do niej i jego przednie łapy zacisnęły się na masce. Nagle, jednym potężnym rzutem, cisnął maszyną o drzewo.

Ripley podciągnęła się i usiadła na krawędzi.

Żniwiarka uderzyła w drzewo, ale Lisa zręcznie weszła w zakręt i zaczęła oddalać się na pełnej prędkości. Potwór skierował w jej stronę łeb. Czekał. Żniwiarka zatoczyła pełne koło i zaczęła wracać. Tym razem uderzenie zadało mu o wiele większy ból. Głośny dźwięk, jaki wydał z siebie, nie równał się z niczym, co dziewczyna do tej pory słyszała.

Jednak uderzenie nie wpłynęło zbyt dobrze na samą żniwiarkę. Pojazd odbijając się od obcego wpadł na jakiś kamień i przewrócił się na bok. Lisa uderzając o coś głową, zemdlała.

Obcy podniósł się z ziemi i zaczął podchodzić do przewróconego pojazdu. Lisa ocknęła się w porę, żeby zobaczyć, że jest już tylko o kilka metrów od niej. Sięgnęła do dźwigni.

– Tutaj! – Ripley stanęła za obcym i próbowała odciągnąć go od leżącej dziewczyny.

– Nie! Pozwól mu tu podejść! – Lisa zdeterminowana patrzyła na reakcję potwora.

Wtem Ripley zobaczyła wyrzutnię. Leżała w połowie drogi między nią, a obcym. Rzuciła się w jej stronę. Równie błyskawicznie zareagował obcy. Jednak Ripley uprzedziła go – skoczyła, w obrocie chwyciła wyrzutnię i strzeliła.

Pocisk trafił potwora w tułów. Siła uderzenia cisnęła nim do tyłu. Spróbował otrząsnąć się, ale kolejny strzał i kolejny, i kolejny przybliżały go coraz bardziej do przewróconej żniwiarki, która od spodu lśniła niezliczoną liczbą noży.

Kiedy obcy był już jakieś trzy–cztery metry przed żniwiarką, usłyszała to. Bardzo bała się, że może zabraknąć amunicji. I niestety, miała rację. Obcy uniósł łeb, lecz Ripley nie dała mu odetchnąć. Odrzuciła broń i jednym susem przewróciła go przetaczając się w uścisku pod same ostrza.

Lisa przechyliła dźwignię.

Ostrza zawirowały, momentalnie pożerając ciało stwora. Ripley kilkoma kopniakami oswobodziła się od trzymającego ją w pośmiertnym uścisku potwora i odczołgała w bezpieczne miejsce.

Tymczasem Lisa, leżąc, zobaczyła, że kwas przeżera się przez metalowy pancerz żniwiarki. Jej głośny krzyk poderwał na nogi Ripley. Kobieta skoczyła na pomoc. Nie zważając na spadające krople kwasu, wyszarpnęła dziewczynę z przeżartego wraku. Zdążyły odbiec zaledwie kawałek, kiedy pojazd eksplodował.

– Długo się suka pali. – Jammie wskazał ręką na dogasające zwłoki, stopione w całość ze zniszczonym wrakiem żniwiarki. Siedzieli we czwórkę przy ognisku. Degryse pociągnął łyk z butelki i odchylił głowę.

– Niedługo powinni nas znaleźć – Ripley spojrzała w zamyśleniu na płomienie. – Nie spieszy mi się odpowiadać na żadne pytania. A tobie? – zwróciła się do Lisy.

– No, raczej... – dziewczyna uśmiechnęła się nieśmiało.

Jesteśmy przecież na Ziemi. Tu jest pełno miejsc, gdzie można zniknąć, nie?

– A więc, jak sądzisz, co powinniśmy teraz zrobić? – Lisa spojrzała na zadumaną kobietę.

– Nie wiem. Sama jestem tu obca...

Opowiadanie fan-fiction, zainspirowane filmami „Alien", „Aliens" i „Alien 3"

© H. R. Giger

UFF!
MAŁO BRAKOWAŁO...
BIEDNY FRAJER...
JEST !
ZAGINIONY NUMER "SECRET SERVICE"...

SŁOWO O GRACH SIECIOWYCH

Łukasz Bura

Chyba najstarsze babcie nie pamiętają już, co powstało wcześniej: gra czy sieć komputerowa? Faktem jest, że o ile drugie bez pierwszego wytrzymać może, to dobrą grę bez możliwości zabawy w sieci trudno już sobie wyobrazić. Cóż bowiem jest piękniejszego niż walka nie ze sztuczną komputerową inteligencją, ale z człowiekiem siedzącym po drugiej stronie kabla. Odpowiedź brzmi: nic. I nawet randka z wymarzoną panną nie zastąpi kilku godzin spędzonych w ciemnym pokoju wypełnionym krzykami wyjących wrogów i oświetlonym jedynie paroma lampami kineskopowymi.

Gracze wszystkich krajów - łączcie się!

Producenci gier przyznają, że jeszcze dwa lata temu mało kto myślał o opcji sieciowej jako integralnej części gry. Statystyki bowiem wskazywały, że zaledwie mniej niż jedna setna klientów dokonywała zakupu, myśląc o zabawie w sieci, a tym bardziej w Internecie. Trudno się w sumie dziwić, bo przecież niewiele osób posiadało wtedy dostęp do sieci, a jeszcze mniej potrafiło poradzić sobie z protokołem TCP/IP z poziomu DOS. W chwili obecnej doskonałą platformą do gier stał się system Windows'95, jednocześnie gwarantujący łatwą obsługę lokalnych protokołów sieciowych (IPX), jak i umożliwiający prosty dostęp do Internetu (TCP/IP). Trudno już sobie wyobrazić dobrą strategię w czasie rzeczywistym lub strzelaninę First Person Perspective, w które nie można byłoby zmierzyć się w sieci.

Ale początki nie były łatwe. Zanim programiści zaczęli dodawać protokoły TCP/IP w swoich grach, oferowali tylko IPX, i to też nieliczni. Dzięki grupie zapaleńców, a szczególnie człowiekowi imieniem Jay Cotton, powstał program KALI (więcej informacji: www.kali.net), który w wybranych grach potrafił przetworzyć lokalny protokół gry na TCP/IP, otwierając graczom w ten sposób drzwi na świat. W ciągu kilkudziesięciu miesięcy działania KALI skupił ponad 170 000 posiadaczy takich gier, jak: COMMAND & CONQUER, DESCENT 1 i 2, DOOM 1 i 2, HERETIC, HEXEN, MECHWARRIOR 2, MORTAL KOMBAT 3, NASCAR RACING, WARCRAFT oraz wiele innych. Oprócz KALI powstały inne podobne serwisy, jak MPLAYER (www.mplayer.com) czy TEN (www.ten.net), który za darmo był dodawany do DUKE NUKEM 3D. Każdy z nich zachęca graczy czymś innym. Jedni gwarantują lepsze połączenie, inni prowadzą złożone i ciekawe statystyki. Jednak KALI zyskał największą popularność dzięki jedynie jednorazowej opłacie w wysokości 20 dolarów, pozwalającej na dożywotne korzystanie bez jakichkolwiek dodatkowych opłat abonamentowych. Od niedawna pracuje polski serwer KALI, pod adresem **http://kali.sprint.pl/.**

Producenci gier szybko się zorientowali, że dobry „single player" to tylko połowa sukcesu i zaczęły powstawać tytuły, które okazały się znacznie lepsze w sieci niż w pojedynkę. Najlepszym

przykładem może być tutaj QUAKE, który zbierał negatywne opinie, ale w końcu urósł w siłę dzięki olbrzymiej miodności z protokołem IPX, a przede wszystkim TCP/IP, który zresztą jako jeden z pierwszych posiadał już standardowo. Następnie przyszła kolej na DIABLO, dość oryginalnego zręcznościowego RPG, który po ukończeniu szybko nudził się graczom. Firma BLIZZARD uruchomiła firmowy serwer Battle.net, na którym gracze z całego świata mogli toczyć boje wspólnie lub przeciwko sobie i znowu notowano ogromne zyski ze sprzedaży gry. Jednak bezkompromisowa rzeźnia, czyli QUAKE wygrał wyścig, bijąc swojego konkurenta o głowę, a raczej o tysiące ślepych fanatyków. Co było przyczyną tego sukcesu? Na pewno sama tematyka, czyli masakra w niesamowitym tempie, ale przede wszystkim cała masa dodatków umożliwiających samodzielne rozbudowywanie swojej gry. Podczas gdy DIABLO dogorywa, QUAKE czuje się wyśmienicie, poszerzany o coraz to nowe mapy i edytory.

Niedawno ukazała się ULTIMA ONLINE przeznaczona wyłącznie do gry w sieci. Niestety, u nas pojawi się tylko jako ciekawostka, ponieważ internetowych graczy jest jeszcze u nas za mało. Warto powiedzieć o tym tytule, w którym stworzono największy wirtualny świat w historii gier komputerowych. Bohater przemierza krainę zwaną Britanią, którą zamieszkują oprócz tubylców tysiące graczy z całego świata (jeden serwer mieści do 3 tys. graczy). Każdy ma swoje zajęcie i przynależność klanową, czyli zaprzyjaźnioną grupę graczy, bez której długo by w Britanii nie przeżył. Jak widać, nie wszystkie pomysły zostały wyczerpane i można spodziewać się w niedalekiej przyszłości kolejnych oryginalnych pomysłów, a być może i prawdziwej rzeczywistości wirtualnej.

Czarną zmorą gracza w sieci jest tzw. PING, czyli okres czasu, w którym wiadomość płynie z naszego komputera do serwera i z powrotem. Im czas ten jest dłuższy, tym na dłużej tracimy kontrolę nad naszą postacią w grze. Jak więc unikać takich sytuacji? Najlepiej być jak najbliżej serwera, czyli skrócić drogę przebiegu informacji. O tym również pomyśleli programiści z ID SOFTWARE, pisząc QUAKE. Nie stawiając jednego głównego serwera liczyli na to, że na całym świecie będzie powstawać cała masa mniejszych. I nie pomylili się. Ośrodki gry w „Kwaka" zaczęły wyrastać jak grzyby po deszczu. Powstał prezent od autorów dla graczy w postaci QUAKE WORLD, który umożliwiał łatwiejsze odnalezienie najbliższych serwerów i wzajemnie znających się graczy. Wydaje się, że to właśnie jest recepta na sukces i w tym kierunku będzie zmierzać dalej rozwój gier sieciowych. Siła w mniejszych lokalnych serwerach, gdzie wszyscy już po paru sesjach się znają i na dodatek mówią tym samym językiem. Nikt przecież nie zabrania wybrać się kiedyś na podboje obcych terenów, np. za wschodnią granicę i tam fragować w imię naszych dziadów.

Na pewno jednak nie wszystkie nowe tytuły będą miały możliwość zakładania własnych ośrodków i nie wszystkie na pewno zdobędą taką popularność jak QUAKE. Takie więc programy jak KALI będą jeszcze przydatne przez dłuższy czas. W 65 krajach na całym świecie już stoją serwery KALI. Z tego, co nam wiadomo, w Polsce nie ma żadnego. Będziemy więc chcieli, aby powstał w PIEKLE, czyli SSowo, Polboxowym sieciowym centrum rozrywki. Kwak już działa, o czym można się osobiście przekonać pod adresem pieklo.polbox.com.

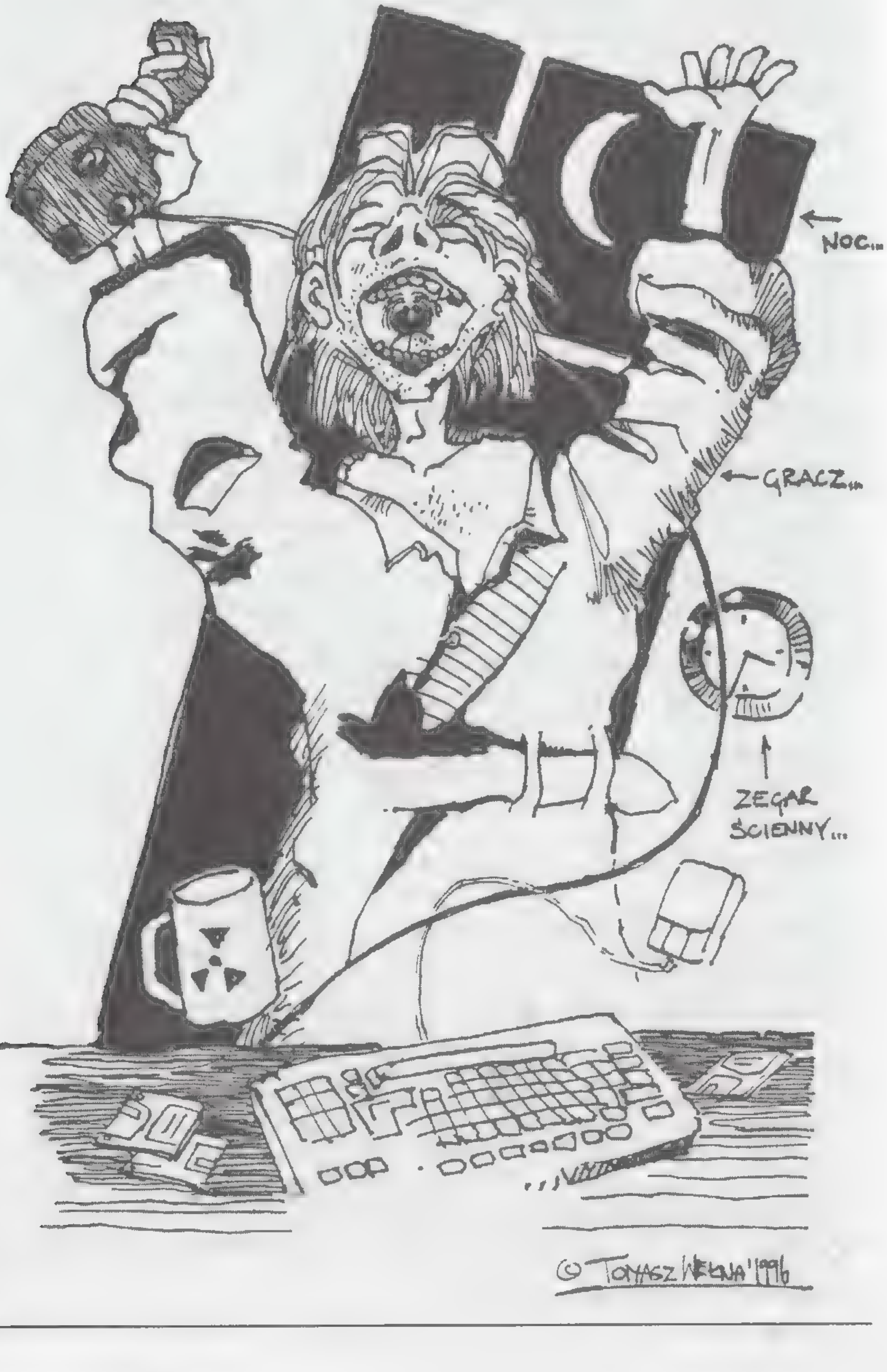
Dlaczego gra w sieci cieszy się tak ogromną i wciąż rosnącą popularnością? Złośliwi psychologowie powiedzieliby o tworzącej się nowej subkulturze sieciowej i o głębokim uzależnieniu od Internetu. Ale na pewno nie ma nic złego (no, może poza rachunkami za telefon) w tych paru godzinkach dziennie poświęconych giercowaniu nie z komputerem, ale z kumplem, którego się nigdy nie widziało, a znajdującym się na przykład po drugiej stronie globu. Kiedyś młodzi ludzie jednoczyli się w Osiedlowych Domach Kultury na zebraniach Kółka Akwarystycznego, dziś wkraczamy w XXI wiek, okres, w którym komputer stanie się niezbędny do życia i zabawy. Nie znaczy to, że wycofamy się całkowicie z życia publicznego, ale ludzi poznawać będziemy właśnie przez sieć. I to nawet lepiej, bo w ten sposób znikają uprzedzenia wynikające z wyglądu zewnętrznego, np.: koloru skóry. Poza tym ludzie, którzy poznają się na Internecie, spotykają się również w czasie rzeczywistym, czego przykładem są częste zloty polskich miłośników DIABLO i QUAKE. Osobiście poznałem w sieci całe mnóstwo ludzi, z którymi spotykam się cały czas i którzy okazali się szalenie interesujący.

Tak więc, do zobaczenia w sieci!

Gry obsługiwane przez KALI:

688(i) Hunter/Killer
A–10 Cuba
Age of Empires
Apache
Armored Fist 2
Atomic Bomberman
ATF/ATF Gold
Baldies, Battleship
Big Red Racing
Blood
Carmageddon
Chasm
Comanche 3
Command & Conquer
Command & Conquer: Red Alert
Cyberstorm
Darklight Conflict
Dark Colony
Dark Reign
Deadlock
Deadly Games
Death Rally
Descent/Descent 2
Demolition Derby 2
Diablo
Doom/ Doom 2 / Ultimate Doom
Duke Nukem 3D
EF2000/SuperEF2000
Extreme Assault
F/A,18 Hornet
F–22 Lightning
Fire Fight
Gambit Internet Chess
G–Nome
Hellbender
Hexen 2
Heretic / Hexen
Heroes of Might & Magic 2
Incubation
Internet Chess
Interstate'76
Jack Nicklaus 4
Jedi Knight: Dark Forces 2
Jet Moto
Krush Kill and Destroy
Legal Crime
Links LS
Lords of the Realm 2
Master of Orion 2
Mechwarrior 2 (w/ NetMech)
Mechwarrior 2: Mercenaries
Monster Truck Madness
Moto Racer
Nascar Racing
Network Fighter Duel (Net Duel)
One Must Fall: 2097
Outlaws
Outpost 2
POD
Postal
Quake
Redneck Rampage
Rise of the Triad
Risk
Road Rash
Scarab
Screamer
Shattered Steel
Shadow Warrior
Skynet
Speed Haste
Star Command
Starfleet Academy
Su–27 Flanker
Super Karts
Terminal Velocity
Terracide
Top Gun
Total Annihilation
Triple Play 98
Twisted Metal 2
Tyrian
USNF 97
VR Pool
Warcraft / Warcraft 2
War Wind
WarBirds
Werewolf vs. Comanche

RADOŚĆ GRACZA CAŁODOBOWEGO ...
POWÓD : UKOŃCZENIE GRY...



© TOMASZ WEŁNA '1996

INTERNET DLA WSZYSTKICH

Michał Gołębiowski

W drugim wydaniu KOMPENDIUM 1 BIS omówiłem podstawowe zagadnienia dotyczące korzystania z Internetu – jak się podłączyć, jak korzystać z serwisów typu WWW, FTP, IRC i innych. Tu natomiast, w KOMPENDIUM 3, zająłem się sprawami wykraczającymi poza obszar informacji podstawowych, jednak poruszone tematy wciąż należą do zakresu początkowych kroków w międzynarodowej sieci Internet. Jeśli jednak jesteś w tym zupełnie „zielony", sięgnij napierw po KOMPENDIUM 1.

Programy do tworzenia WWW

Najmodniejsze rzecz dzisiejszych czasów to zrobienie w domu na PeCecie własnych stron WWW – dzięki temu każdy: narkoman, odmieniec, artysta, kucharz, homoseksualista, sekretarka i inni mogą podzielić się ze światem swoimi zainteresowaniami i co najważniejsze, wymieniać się uwagami z ludźmi odwiedzającymi strony.

Dawniej zrobienie dokumentu WWW wymagało nie lada wysiłku – trzeba było się nauczyć dość trudnego języka HTML. Z pomocą amatorom Internetu przyszli developerzy przygotowujący kolejne wersje programów łatwych do obsługi dla przeciętnego zjadacza chleba. Word97, Lotus Word Pro mają funkcje automatycznie konwertujące pliki tekstowe w dokumenty odczytywane w WWW. Dzięki Adobe Soft. (znanego z Photoshopa), użytkownicy dostali w swe ręce program PageMill – bardzo proste w obsłudze pozwalają oglądać stronę WWW w czasie jej powstawania – podobne funkcje mają wbudowane przeglądarki firmy Netscape – Navigator 3.0 Gold, Communicator 4.0.

Jak uploadować własną stronę ???

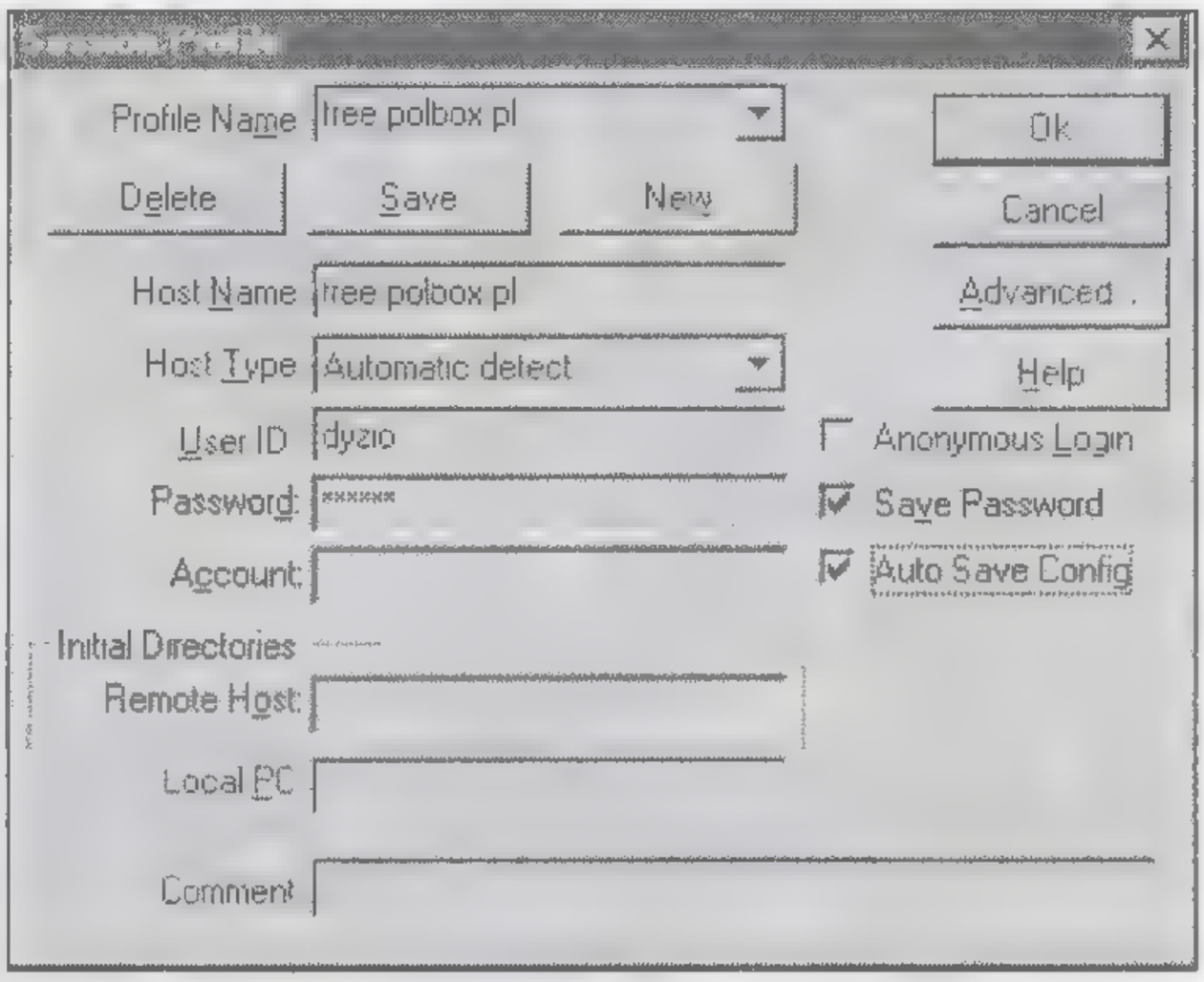
Pamiętaj, że do swojej dyspozycji masz tylko tyle megabajtów przestrzeni dyskowej, na ile pozwala firma (najczęściej pomiędzy 2 a 5 Mb) – przed umieszczeniem danych na serwerze upewnij się, że zajmują one nie więcej niż określoną przez nią wielkość.

Przysyłanie i aktualizacja plików

Obecnie jedynym sposobem na przysłanie lub uaktualnienie własnej strony WWW jest przysłanie poszczególnych plików przez FTP. Korzystając z danych wpisywanych przy zakładaniu konta e–mailowego, konkretnie identyfikatora użytkownika i wybranego hasła, wystarczy połączyć się jednym z ogólnodostępnych klientów FTP z serwerem, na którym chcesz umieścić strony, wpisać identyfikator i hasło oraz wysłać pliki tworzące stronę WWW.

Jeżeli używasz Windows 3.xx, polecamy ściągnięcie programu WS_FTP w wersji 16–bitowej. Jest to graficzny klient FTP, który umożliwi prostą aktualizację twojej strony WWW, użytkownicy Windows 95/NT mogą pobrać 32–bitową wersję WS_FTP32.

Po zainstalowaniu WS_FTP i jego uruchomieniu, trzeba lewe okienko programu ustawić na katalog, z którego chcemy wysyłać pliki. Potem należy kliknąć na przycisk Connect. Parametry połączenia należy ustawić tak, jak jest to widoczne na ilustracji obok.



Jeżeli dane dotyczące połączenia nie są jeszcze zdefiniowane, wcześniej należy wcisnąć przycisk New. Oczywiście, zamiast „dyzio" należy wpisać własny identyfikator użytkownika, a w miejscu gwiazdek – wybrane wcześniej hasło.

W chwili połączenia się z naszym serwerem, korzystając z FTP można zacząć przegrywać pliki tworzące stronę WWW – wystarczy zaznaczyć w lewym okienku pliki i nacisnąć klawisz ze strzałką w prawo.

Wygodna jest także możliwość skasowania i zmiany nazwy pliku na serwerze free. Przy połączeniu śluza do tego przyciski Delete i Rename.

Użytkownicy innych systemów operacyjnych [OS/2 Warp, Amiga, Unix] jak i ci, którzy nie zainstalowali WS_FTP32 pod Windows 95/NT mogą użyć standardowego klienta FTP, który wywołuje się z linii komend (start/przeglądaj). Na przykładowo proces ten dla użytkownika dyzio, którego hasło brzmi „szalik" może wyglądać tak (z tym, że linia zaczynająca się od liczby 220 może mieć oczywiście inną zawartość – sygnaturę serwera FTP):

```
rgppanc:~$ ftp free.polbox.pl
Connected to free.polbox.pl.
220 free.polbox.pl FTP server (Version wu-2.4(2)) ready.
Name (free:anonymous): dyzio
331 Password required for dyzio.
Password: slodowy
ftp>
```

Identyfikator, jak i hasło wpisuje użytkownik, przy czym przy wpisywaniu tego drugiego, na ekranie mogą nie pojawiać się żadne litery lub zamiast nich mogą pojawiać się jakieś inne znaki [np. „*"; to jest zależne od programu klienta FTP]. Następnie, jeżeli korzystamy z najprostszego klienta FTP, należy wydać dwa polecenia:

```
ftp> bin
200 Type set to I.
ftp> hash
Hash mark printing on (1024 bytes/hash mark).
```

Pierwsze powoduje przestawienie trybu przesyłania plików ze znakowego w binarny. Jest to konieczne, w innym wypadku przesyłane strony WWW mogą stracić polskie litery, a pliki graficzne będą nadawały się tylko i wyłącznie jako dane wejściowe dla generatora liczb losowych. Tryb binarny przesyła dane w niezmienionej formie, a tryb tekstowy – tylko siedem bitów znaku. W Twoim programie klienta FTP zapewne trzeba to gdzieś ustawić w definicji otwieranej sesji.

Drugie polecenie nie musi być koniecznie wpisywane – powoduje wyświetlenie znaku „#" przy każdym przesyłanym kilobajcie materiału.

Teraz można przystąpić do przesyłania plików. Oto przykładowa sesja:

```
ftp> put index.html
200 PORT command successful.
150 Opening BINARY mode data connection for index.html.
226 Transfer complete.
100 bytes sent in 1.483 secs (3.1 Kbytes/sec)
ftp> put zdjecie.gif
200 PORT command successful.
150 Opening BINARY mode data connection for zdjecie.gif.
226 Transfer complete.
100 bytes sent in 17.483 secs (2.4 Kbytes/sec)
ftp>
```

Jak widać, wysłane zostały dwa pliki – index.html oraz zdjecie.gif. Koniecznie prosimy zwracać uwagę, czy dane są przesyłanie w trybie BINARY – jeżeli widnieje tam napis ASCII, transfer należy powtórzyć, wydając przed tym polecenie bin.

Inne pożyteczne komendy to:
ls – wyświetlenie zawartości katalogu
del – skasowanie pliku
mkdir – utworzenie katalogu
rmdir – usunięcie katalogu (musi być pusty)
ren – zmiana nazwy pliku

Jeżeli nie wiesz, jakie są tego konsekwencje, nie używaj poleceń, w których nazwy plików poprzedzone są ścieżką dostępu [np. put c:\www\images\myface.jpg]!

Jeżeli przesłane zostały wszystkie pliki, można wyjść z klienta FTP, na przykład przez wydanie polecenia:

```
ftp> quit
221 Goodbye.
rgppanc:~$
```

W większości serwery akceptują dokumenty z rozszerzeniem .htm (zwróć uwagę na wielkość liter!) i traktuje ją jako zwykłe dokumenty w HTMLu, jednak zdecydowanie bardziej preferowane jest, aby użytkownicy serwisów używali plików z rozszerzeniem .html. Zwykle plik o rozszerzeniu html ma priorytet nad plikiem .htm – prócz pliku głównego index.htm, który „przykrywa" istniejący plik index.html. Dzięki temu użytkownicy, którzy nie mają możliwości stworzenia plików z nazwami zawierającymi rozszerzenia o długości powyżej 3 znaków [np. użytkownicy Windows 3.x] będą dalej mogli korzystać z serwera.

Plik index.html lub index.htm jest głównym plikiem twojej strony (plikiem, który jest wyświetlany domyślnie po wybraniu twojego URL–a). Musisz go umieścić!!!!

PAMIĘTAJ! Wielkość liter w nazwach plików ma znaczenie. Plik KLUSKA.GIF nie pozostanie odczytany, jeżeli odwołasz się do niego w swoim kodzie HTML używając małych liter lub w następujący sposób:

http://free.polbox.pl/d/dyzio/Kluska.GIF

W tym przypadku nasz serwer poszuka pliku Kluska.GIF, którego nie ma i naprawdę nie będzie dla niego ważne, ze plik KLUSKA.GIF znajduje się już na dysku. Dotyczy to zwłaszcza użytkowników Windows 95, którzy często zapominają o tym. Jeżeli nie jesteś pewien, jakie są nazwy wgranych przez ciebie plików, użyj komendy ls korzystając z FTP – lub jej odpowiednika w twoim kliencie.

Kiedy już skonstruowałeś swoją własną stronę, „założyłeś" ją na którymś z serwerów, możesz oczekiwać listów od ludzi, którzy ją odwiedzą. Ale skąd mają się dowiedzieć, że nowa strona właśnie powstała? Odpowiedź jest prosta – należy ich o tym powiadomić! Tylko jak? Choćby na dwa sposoby.

Dodając w wyszukiwarkach sieciowych (yahoo, wirtualna polska, chip) swój adres (opcja add URL, dodaj), a następnie opisując w kilku słowach – kluczach, jej zawartość np. muzyka, narkotyki, śrubokręty itp. itd. lub poprzez zrobienie tzw. bannera.

Banner to graficzny pasek o szerokości zazwyczaj około 40–60 pikseli i długości 400–500 pikseli będący odnośnikiem do odpowiedniego miejsca w sieci. Prawie zawsze jest to plik w formacie GIF, który może (ale nie musi) zawierać animację. Istnieje kilka systemów oferujących wyświetlanie bannerów na tysiącach stron za darmo! Sprawa jest prosta – godzimy się na wyświetlanie reklamy na naszej stronie, w zamian za co nasz własny banner ukazuje się na stronach innych członków.

Aby przystąpić do systemu wymiany bannerów, trzeba wykonać trzy czynności:

1. Zarejestrować się wypełniając formularz na stronie WWW danego systemu.
2. Umieścić na swojej stronie głównej odpowiedni kawałek kodu HTML podany w regulaminie.
3. Stworzyć i wysłać własny obrazek. Trzeba pamiętać, żeby miał odpowiednie wymiary i nie przekraczał podanej objętości.

Poniżej przedstawiam trzy największe agencje bannerów w Sieci:

LinkExchange (http://www.linkexchange.com) – ponad 100 tysięcy członkowskich stron WWW. Istnieje podział na 3 grupy stron: „G" – dla dzieci, „PG" – ogólne oraz „PG13" – skierowane do starszej części widowni (mogą zawierać np. zdjęcia kobiet w bikini). Rozmiar bannera to 400x40 pikseli, objętość do 7kB, bez animacji.

BannerSwap (http://www.bannerswap.com) Podział na grupy podobnie jak w LE, z tym że trzecia grupa to już nie „PG13", ale „NC–17" – o przeznaczeniu raczej dla dorosłych. Wymiary 400x50 pikseli, nie może przekraczać 8kB.

NetOn's Banner Exchange (http://www.net–on.net/index.html) Oprócz wyboru kontynentu i państw, w których ma być wyświetlany nasz banner, system ten pozwala wybrać grupę zawodową najbardziej pożądanych odwiedzających na naszej stronie (np. hydraulicy). Wymiary bannera akceptowane przez NBE to 468x60, przy ograniczeniu objętości do 20 KB. Dozwolone jest wykorzystanie animacji.

Gry online

Nie ma chyba na świecie osoby posiadającej komputer, która by choć raz nie uruchomiła gry na swojej maszynie – nieważne czy jest to Pasjans, Kółko i Krzyżyk czy QUAKE. Gra się bardzo dobrze (zwłaszcza w godzinach pracy), lecz po jakimś czasie zna się na wylot strategię i algorytmy zarządzające poczynaniami komputera, a co za tym idzie zaczyna wiać nudą.

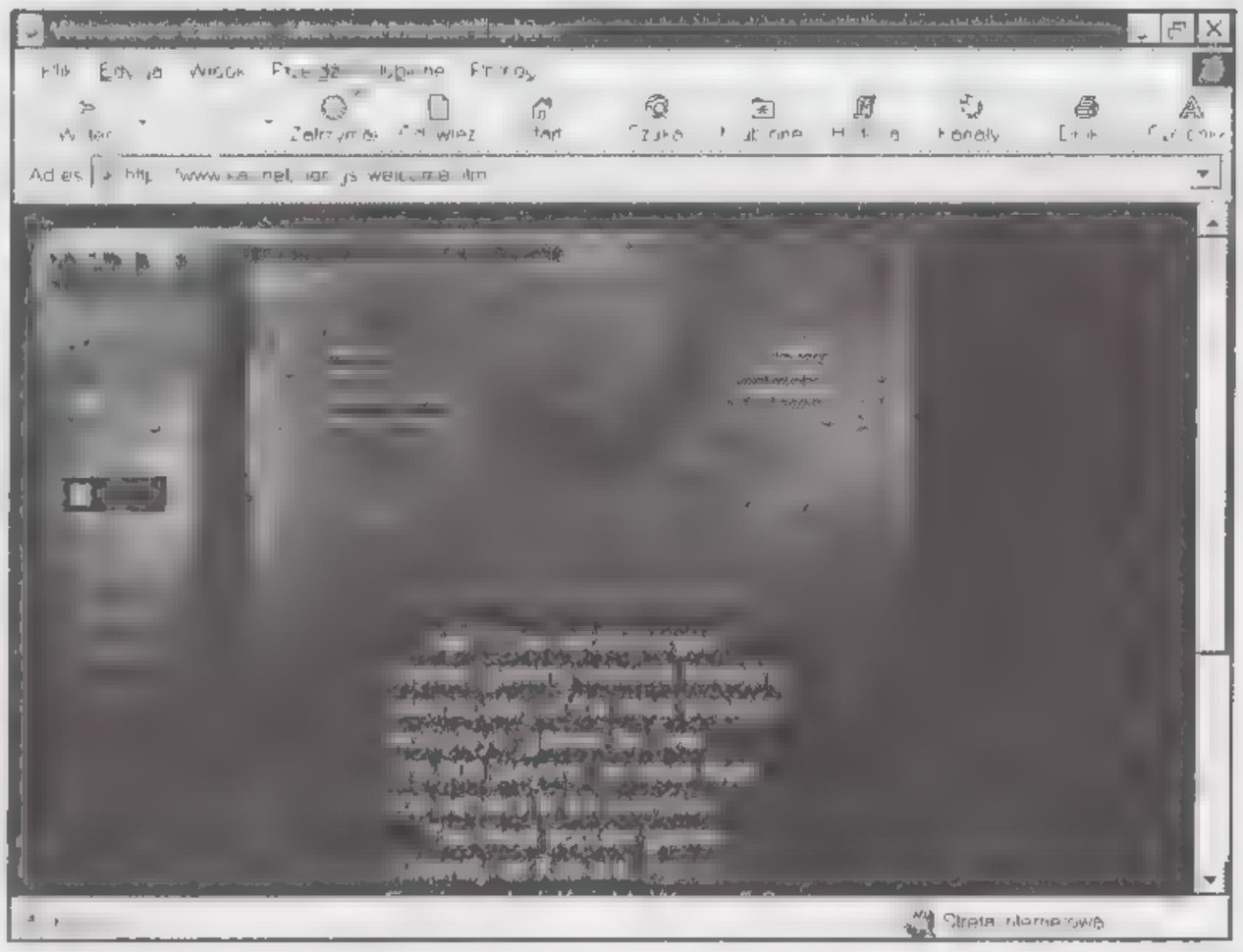
Gra z „bezmyślnym" komputerem nie dostarcza wszak takich emocji jak pojedynek z drugim człowiekiem – postaci, z krwi i kości, która w każdej chwili może zrobić coś nieobliczalnego. W związku z ogromnym potencjałem osób korzystających z Internetu, producenci gier postanowili dołączać do swych produktów opcje multiplayer – z początku dość skromne (połączenie 2 modemów), które z czasem zastąpione zostało przez zabawę po sieci lokalnej (LAN), potem przez stawianie w Sieci specjalnych serwerów, przeznaczonych tylko i wyłącznie do gier.

W czasach, gdy Internet nie był jeszcze tak szalenie popularny, pewien człowiek napisał program umożliwiający „tłumaczenie" protokołów LAN na TCP/IP, czyli oszukiwania gry tak, by ta odbierała Internet jako bardzo dużą sieć lokalną.

KALI

Kali, bo o nim mowa, autorstwa Jaya Crottona, jest w tej chwili najbardziej znanym i docenianym programem oferującym taką możliwość. Z początku przeznaczony do rozgrywania deathmat-

chów w DOOMA (pod nazwą iFrag), z czasem przerodził się w program dla wszelkich gier. Niestety, jak każdy program shareware'owy ma ograniczone możliwości – program wyłącza się po 15 minutach zabawy. Jeżeli zapłacisz ok. 20 $ otrzymasz od producenta specjalny kod, dzięki któremu wkroczysz w świat rozkoszy jakiej może dostarczyć granie online. W chwili obecnej szacuje się, iż liczba zarejestrowanych użytkowników Kalego sięgnęła 180 tysięcy (listopad '97) i kilkuset takich, którzy wyłożyli 100$, by otrzymać prawa do „stawiania" hostów w 60 krajach świata, i ok. 20 tys. nałogowców grających codziennie po 2–3 godziny...



Program w wersji shareware znajduje się na oficjalnej stronie:
http://www.kali.net/js/welcome.html
http://www.atm.com.pl/kali
http://www.axxis.com/kali
i od niedawna http://kali.sprint.pl

Spośród gier, jakie obsługuje Kali, należy wymienić m.in. APACHE, COMMAND & CONQUER, DESCENT 1, 2, EF2000, MORTAL KOMBAT 3, DOOM.

KAHN

Po upływie kilkunastu tygodni, na rynku pojawił się poważy konkurent – Kahn autorstwa Normana Brighta. Jak wielu użytkowników Internetu, Norman był do tego stopnia niezadowolony z wydajności różnych użytków do grania po sieci, że postanowił napisać własną wersję takiego programu. Kahn, podobnie jak Kali, występuje w dwóch wersjach: pod DOS i pod WIN'95. W przeciwieństwie jednak do poprzednika, wersja demonstracyjna umożliwia 3 tygodniowe, darmowe granie. Po upływie tego czasu należy zapłacić 15$, by kontynuować zabawę.

Kahn oferuje graczom wiele nowych możliwości niedostępnych w Kali. Oto one:

– Wewnętrzna kompresja danych, umożliwiająca szybsze przesyłanie informacji między komputerami;
– Niższa cena – 15 USD (Kali – 20 USD);
– Zajmuje mniej pamięci niż Kali
– Bardzo prosta instalacja;

Konfiguracja pod DOS

1. Zaopatrzyć się w pliki: kdos092.zip – (musowo) i pppshare.exe – tylko jeśli jesteś podłączony do sieci za pomocą modemu.

2. (Tylko dla użytkowników modemów) – uruchamiasz program pppshare.exe i konfigurujesz go zgodnie z instrukcjami podawanymi na ekranie.

3. Stworzyć katalog docelowy dla kahn'a i rozpakować tam plik sdos092.zip .

4. Wyedytować plik kahn.cfg i wpisać tam swój pseudonim (Nickname), rodzaj połączenia (ppp: yes/no), adres (email), a także swój IP, netmask i gateway.

5. Wyedytować plik pcon.cfg. Wystarczy tam zmienić tylko swój pseudonim.

Kahn obsługuje prawie wszystkie gry, w których jest opcja grania poprzez sieć IPX.

Wiele gier nie jest tu wymienionych choć są obsługiwane przez Kahn'a: COMMAND & CONQUER (wraz z RED ALERT pod Win'95!) DESCENT 1 i 2, DOOM 1 i 2, DUKE NUKEM 3D, EF 2000, FIGHTER DUEL, MECHWARRIOR: NETMECH, QUAKE, WARCRAFT 1 i 2, ATF, NASCAR 2 i inne.

Serwery Kahna na świecie:

Serwer	adres IP	Siedziba
Netertainment	205.217.6.114	USA
PochHammer	202.49.187.20	Nowa Zelandia
Net-Graphics	194.221.109.1	Europa
TIGA-Online	203.19.21.1	Australia
Uni-Bielefeld	129.70.25.230	Niemcy
StargateNetworks	205.162.184.101	
World	194.151.128.254	
Starnet	194.235.61.10	
Pooterman's Kahn Server	207.173.16.19	
Taiwan Kahn Server	140.113.235.250	
Piast	156.17.27.247	Polska
Avalon	193.59.169.59	Polska

Jeżeli chcesz się dowiedzieć jeszcze innych ciekawostek o programie, odwiedź strony:
http://www.stargatenetworks.com
http://www.wbc.lublin.pl/~shadock/kahn.html

Jeżeli spodobał ci się któryś z wyżej wymienionych programów, musisz pamiętać o niesłychanie ważnej rzeczy: zawsze przy połączeniu z Inetem wybieraj komputer zlokalizowany najbliżej twojego miejsca zamieszkania. Ułatwi ci to rozgrywkę (brak lub znikome opóźnienia w dostarczaniu danych, stałe połączenie) i poprawi samopoczucie.

Westwood, Blizzard, id software

Gdy szczęśliwie dołączysz do grona braci sieciowej, musisz sobie znaleźć kolegów do gry. Jak to zrobić? Otóż bardzo łatwo: po uruchomieniu gry „matki" i wybraniu trybu rozgrywki Multiplayer/Internet i po podłączeniu się do serwisu czy to Westwooda, czy Blizzarda ukazuje się coś w rodzaju IRCa (opisywany w KOMPENDIUM 1 BIS): okienko podzielone na kilka części, w których mamy wyszczególnione: liczbę osób aktualnie podłączonych i ich „ksywki", listę i nazwę grup dyskusyjnych (do których możemy się przyłączyć), opcja stworzenia własnej rozgrywki. Po wejściu na jakikolwiek kanał możemy poprosić o udzielenie wskazówek przy przechodzeniu kolejnych etapów gry w trybie „solo", zapytać się, co ciekawego słychać za granicą i w końcu pozwać kogoś na śmiertelny pojedynek. W obrębie WCHAT, można uczestniczyć w zabawie w MONOPOLY, C&C i C&C: RA i inne. Przed przystąpieniem do gry ustalana jest początkowa liczba forsy, oddziałów, jak i kolor armii. Istnieje możliwość gry „przyjacielskiej", jak i „każdy na każdego", a także tzw. gra w zdobycie flagi. W grze w trybie wieloosobowym możemy budować jednostki i konstrukcje niespotykane w grze dla jednego zawodnika (złodziej, fałszywe budynki).

Na WCHAT zawsze przesiaduje kilkaset osób z całego świata.

Ze strony http://www.westwood.com można ściągnąć najnowszą wersję programu.

Rozwiązanie niemal identyczne do poprzednio omawianego przedstawił światu Blizzard dla jednej z najlepszych gier sieciowych 97 roku – DIABLO, oraz nie mniej doskonały serwer Battle.net, na którym dzień i noc tysiące osób z całego świata w kilkuset rozgrywkach planuje zagładę Diablo, a czasami naiwnych „żółtodziobów". Jak dotychczas możliwa jest gra tylko w tę jedną grę – w kolejce czekają jednak STARCRAFT i DIABLO 2. Podczas każdego połączenia komputer sprawdza wersję programu, który posiadamy – jeżeli tymczasem ukazał się kolejny upgrade, zostaniemy zapytani o to, czy ma być on automatycznie „ściągnięty" do naszej maszyny. Jeśli nie będziemy chcieli zawracać sobie tym głowy, spotka nas niemiła niespodzianka – gra się nie uruchomi. Obecnie posiadana przeze mnie gra to wersja 1.04 – niezmienna już od kilku miesięcy, patch do ściągnięcia z naszego FTPa . Kiedy już szczęśliwie przebrniemy przez „uaktualnianie" produktu,

ujrzymy, podobnie jak w przypadku wyżej opisanego Westwooda, kilka (konkretnie 2) okienek z zapisem toczących się dyskusji. Możemy „mówić" w sposób otwarty (każdy użytkownik widzi to, cośmy napisali) lub szeptać do konkretnie wybranego osobnika. Na miejscu możemy również zmieniać kanały rozmów – możemy przyłączyć się do konwersacji osób, które grają w DIABLO po sieci na tyle długo, iż osiągnęły status weteranów (powyżej 30 poziomu), jak i tych, którzy dopiero wkraczają w magiczny świat lochów mieszczących się pod wioską. Dla wszelkiego rodzaju żartownisiów polecam kanały japońskie i rosyjskie.

Jeśli do tego wszystkiego dodamy losowy generator korytarzy, nie pozostaje ci nic innego jak tylko skosztować...

Nieco inne podejście zaprezentowali chłopaki od QUAKE'A – na firmowym WWW zamieścili listę komputerów z całego świata, na których możliwe jest korzystanie z owoców jej pracy. Na odzew nie trzeba było długo czekać Ė w oka mgnieniu kulę ziemską zalała fala krwawych potyczek. Podobnie jak w wypadku DIABLO, powstały dziesiątki klanów wzajemnie się wspomagających/zwalczających, które umawiają się na pojedynki.

QUAKE w Polsce i na świecie

Quake'owi gracze jak i redaktorzy wielu pism komputerowych okrzyknęli QUAKE'A najlepszą strzelaniną sieciową. Jak zapewne większość z was miała już miała okazję słyszeć, czytać lub po prostu przekonać się na własnej skórze, produkt ID SOFTWARE, chociaż bardzo dobry w wersji dla pojedynczego gracza, swe prawdziwie krwawe oblicze ukazał dopiero w trybie multiplayer – od zabawy 1 na 1 (modem) po 32 osobników miotających się w QuakeWorldzie. Wraz z ukazaniem się wyżej wspomnianego QW nastąpił kolejny przełom w życiu zapaleńców internautów – zaczęły kształtować się klany, eksterminujące osoby „niezrzeszone". Istnieje kilkanaście naszych rodzimych, polskich klanów. Wszelkich informacji na ich temat możesz zasięgnąć na stronach najlepszego (chyba) gracza w RP – Yooniora (strona poświęcona w całości Q, mnóstwo linków i programów, m.in. ponadmegowy plik QW http://www.pk.edu.pl/~pmj/quake).

Pojawił się także polski site poświęcony tylko i wyłącznie tej wspaniałej grze – pod który każdy szanujący się maniak powinien czym prędzej zajrzeć to: http://www.quake.org.pl

Osobom poszukującym niesamowitych wrażeń w grze z całkowicie obcymi ludźmi szczególnie polecam poniższe adresy, pod którymi znajdą listę wszystkich serverów, na których aktualnie trwają mordercze potyczki. A oto one:

http://www.pipo.com/quake (czyli kto i gdzie gra obecnie w QUAKE'A na świecie)
http://www–home.calumet.yorku.ca/dcardoso/www/quake.htm
http://www.stomped.com/servers.html (duże archiwum edytorów i narzędzi do edycji gry)
http://www.bluenews.com
Ze stron http://www.panix.com/~sheaslip/qspy można ściągnąć prosty w obsłudze programik Quake Spy wyszukujący miejsca rzeźni.

Oczywiście, jeśli decydujesz się grać po sieci, musisz decydować się na komputery „stojące" jak najbliżej twojego miejsca zamieszkania, by jak najmniej odczuwać opóźnienia związane z transferem danych. (długie czasy oczekiwania to pewna śmierć 8P). Najlepsze jest jednak to, że dzięki wbudowanym protokołom TCP/IP i Qworldserver każdy może „postawić" swój własny serwer, obsługujący tę grę!

Poniżej przedstawiono listę polskich serwerów Quake'a

Adres IP	Nazwa serwera	Nazwa komputera
149.156.159.100	Amandla	kanonicza.usk.pk.edu.pl
195.116.104.13	CHIP	www.chip.pl
148.81.212.248	Crazy Moose	www.cyberia.com.pl
156.17.27.247	Piast	piast.t19.ds pwr.wroc p

195.117.8.240	quake.vr.pl	quake.vr.pl
149.156.64.137	Vavel (niezbędne są tf25_cl.zip i v-maps11.zip)	docent.if.uj.edu.pl

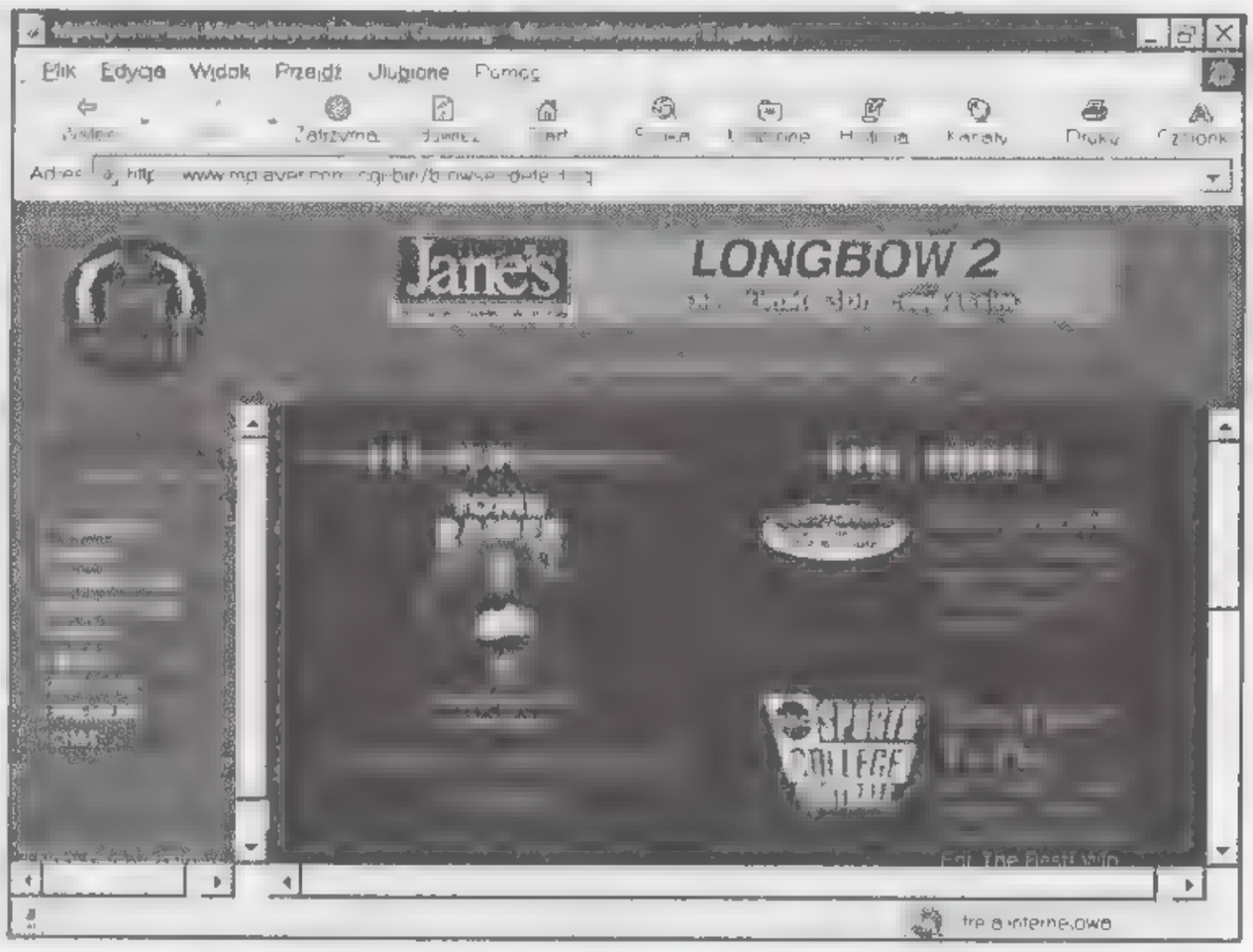
Quake World w RP

195.116.5.??	Piekło	piekło.polbox.com
195.116.104.13	CHIP-QW1	www.chip.pl
194.204.191.21	Onet QW	qw.onet.pl
195.116.162.3	QW PDi	qw.pdi.net
195.116.168.14	QW.Reset.com.pl	quake.reset.com.pl
195.116.142.99	Rubel	rubel.it.com.pl
156.17.27.247	Szalony Koń	piast.t19.ds.pwr.wroc.pl
195.116.8.66	Well of Souls	quake.waw.pdi.net

Lista serwerów europejskich osiagalna jest pod adresem: http://www.dcs.napier.ac.uk/~st5029

MPLAYER

Przy korzystaniu z Mplayera musimy uzbroić się w potężną dawkę cierpliwości. Pierwszym krokiem jest ściągnięcie na dysk software'u umożliwiającego wejście i operowanie w systemie Mplayer. Jest to najtrudniejszy moment całej operacji – przy szybkim modemie 28800 trwa to ok. pół godziny. Kiedy już z ulgą odetchniemy i otrzemy pot z czoła, musimy jeszcze ściągnąć króciutki pliczek umożliwiający obsługę tej jedynej i ulubionej gry, w którą będziemy chcieli pograć. Potem następuje dłuższa zabawa przy setupie. Gdy przebrniemy przez ten punkt, możemy włożyć kompakt z grą do napędu i rozpocząć wielogodzinną zabawę z ludźmi na całym świecie – oczywiście do czasu, kiedy rodzice zobaczą rachunek telefoniczny no i informacje o kosztach zabawy.

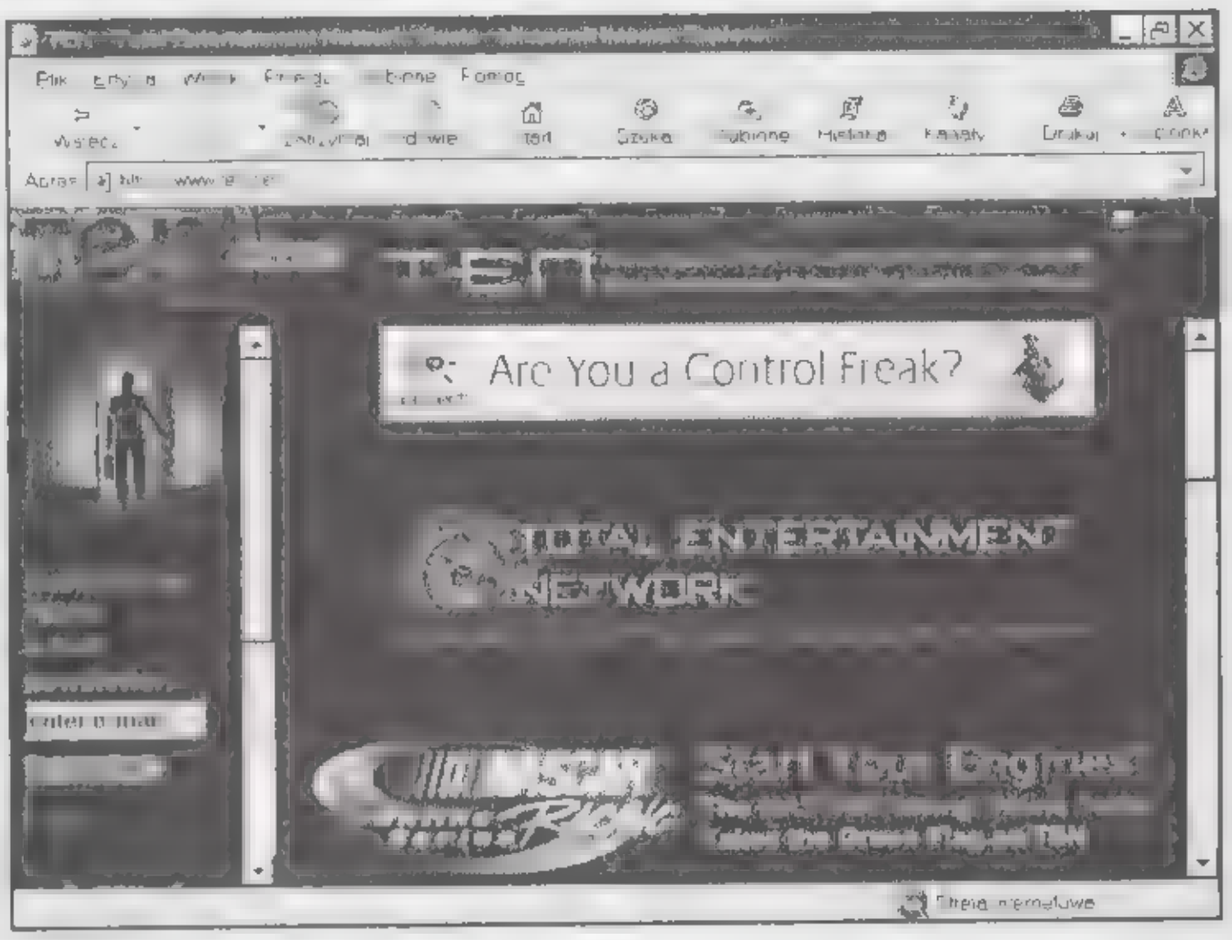


W chwili obecnej program jest dostępny w Internecie za darmo – firma zajmująca się obsługiwaniem zabawy nie odnotowuje jednak żadnych strat, ponieważ osoby korzystające z MPLAYERa ponoszą pewne wydatki:

$9.95 – za 5 godzin, dodatkowo $1.95 za każdą kolejną)
$19.95 – 15 godzin, za każdą następną $.1.25
$299 – za rok bez ograniczeń
Gry, w które możemy „trzaskać" to: QUAKE, C&C, RED ALERT, DUKE NUKEM.

TEN

TEN (Total Entertainment Network) – za pośrednictwem tego systemu można zagrać w kilkanaście gier, w które do tej pory były dostępne na sieci lokalnej, modemie lub RS232C. TEN automatycznie wyklucza gry, dla których łącze np. (14400) jest zbyt „wąskie" (czyli gry wymagające przesyłania dużych ilości danych np. gry 3D). TEN podobnie jak Mplayer jest, niestety, systemem komercyjnym (ceny uzależnione od wielu czynników).



Tutaj podobnie należy rozpocząć od ściągnięcia programu do obsługi TENa – ma on ok. 5 MB. Można również zamówić kompakt z TENem i wieloma plikami do gier, ale trzeba wówczas podać na Inet numer swojej karty kredytowej (ryzykowna sprawa) i czekać na przesyłkę z USA.

Do każdej gry potrzebny jest osobny, specjalny programik (ok. 900 KB). Po skonfigurowaniu usług TENa wybieramy już tylko program, który chcemy „eksploatować" (???). Kolejnym krokiem jest wybór z „Arena Selector" opcji Game Arena (dopilnuj, by był w niej jakiś maniak) – potem czekamy tylko na połączenie z wybranym osobnikiem i... jazda.

Na TENie można obecnie grać w: DUKE NUKEM 3D, DUKE PLUTONIUM PACK, DIABLO, BLOOD, COMMAND & CONQUER, RED ALERT, AD&D DARK SUN, DEADLOCK, MASTER OF ORION II , PANZER GENERAL, QUAKE, WARCRAFT, CONFIRMED KILL, NASCAR RACING ONLINE SERVICES, SHADOW WARRIOR, SUPER EUROFIGHTER 2000, TWILIGHT LANDS, NECRODOME, SIM CITY 2000.

Obecnie rozgrywane są tam wszelkiego rodzaju turnieje – od zawodów na najlepszego stratega w RED ALERT (w systemie jeden na jednego) do deathmatchy w QUAKE.

Jest to także usługa komercyjna i należy liczyć się z następującymi opłatami:

$9.95 – za miesiąc z 5 godzinami za darmo. Każda dodatkowa godzina kosztuje $1.95

$29.95 – nieograniczona przestrzeń czasowa

$9.95 – za miesiąc z 5 godzinami za darmo + dodatkowa godzina $0.95 jeżeli używasz TE-Nowego ISP (Internet Service Provider)

GRY SPORTOWE

EA SPORTS udostępniło swoim klientom możliwość grania w sieci w hokeja, piłkę nożną, koszykówkę. Aby przystąpić do zabawy, należy wcześniej umówić się z przeciwnikiem na termin spotkania (opcja na oficjalnej stronie EA).

http://www.ea.com) i o ustalonej godzinie pojawić się w sieci. Nie mogę jednak polecić tej formy rozrywki – przy naszych łączach przesyłanie dużych porcji grafiki 3D jest praktycznie niewykonalne. Jeżeli jednak pragniesz pograć, postaraj się realizować w sieci lokalnej.

GRY NA WWW

a) Java

Gry pisane w Javie są ostatnim krzykiem mody w sieci. Jedyne wymagania jakim muszą sprostać to szybkie połączenie (28800 lub szybsze), maszyna klasy 486, no i rzecz jasna przeglądarka WWW. Jeżeli pragniesz sobie pograć, musisz poczekać minutkę – dwie, aby uruchomił się i został przesłany do twego komputera specjalny skrypt. Potem nie pozostaje nic innego jak grać, grać, i grać.

Z szerokiego spektrum gier możesz wybrać między innymi:

http://virtualvegas.com (kasyno, a co za tym idzie, hazard)

http://www.playsite.com (szachmaty)

http://members.aol.com/shadows125/arcade.html (darmowe aplety do wsadzenia na własną stronę) =>Tic Tac Toe (kółko i krzyżyk), Asteroids, Blocks (arkanoid), Pinball, Pacman, Puzzle, Tetris i inne....

W chwili, w której czytacie te słowa na naszej „firmowej" WWW
http://www.ssonline.com.pl
powinien być dostępny specjalnie dla was – trójwymiarowy tetris.

b) IGZ

Serwis internetowy do gier utworzony przez firmę MICROSOFT obsługuje się (uwaga, uwaga!!!) z pozycji przeglądarki WWW. Serwis (jako że MICROSOFTU) wymaga korzystania z Internet Explorer wersji 3.0 lub wyższej – użytkownicy Netscape'a mogą obejść się jedynie smakiem. Ważną informacją dla ciebie, jako potencjalnego gracza, będzie zapewne to, iż serwis jest bezpłatny, co ma duże znaczenie w kraju takim jak Polska – wszak niewielu graczy i ich rodziców posiada karty kredytowe. Wystarczy tylko podłączyć się na stronę główną na:
http://beta.zone.com
a następnie ściągnąć odpowiednie oprogramowanie (co w zależności od połączenia będzie trwało ok. 45 minut) zainstalować je i stworzyć sobie konto. Formalnie trzeba mieć konto emailowe, lecz nawet bez niego (wpisując fałszywy adres) otrzymujemy konto na IGZ. Cały proces przebiega łatwo i szybko. Gdy już uporamy się z instalacją oprogramowania i tworzeniem konta, wystarczy klikać na przycisku PLAY GAMES NOW, wybrać interesującą nas grę i nic... tylko grać. W chwili obecnej dostępnych jest kilka klasycznych gier pod Windows'95, które mogą stanowić miłą przerwę w czasie pracy. Z bardziej poważnych tytułów należy wymienić: MONSTER TRUCK MADNESS, HELLBENDER, OUTLAWS oraz nowe produkcje LUCASARTS: X–WING VS TIE FIGHTER.

W przypadku gier wymagających szybkiego połączenia (np. wspomniany powyżej X–W v TF) pomysłodawcy stworzyli kilka serwerów odpowiednich dla części świata, np. Europa, Ameryka Północna, Azja itd. aby gra przebiegała jak najszybciej. Gdy połączymy się z interesującym nas komputerem, możemy rozmawiać z ludźmi jak na IRC, wysyłać do nich prywatne wiadomości. Jeśli chcemy bawić się, możemy stworzyć własną rozgrywkę lub dołączyć się do już istniejącej, którą „prowadzi" inna osoba (tzw. host). W zależności od gry jednocześnie może uczestniczyć od 4 do 6 osób. Na koniec jeszcze słówko o szybkości połączenia. Obok imion graczy widnieją kropki, które mogą przybrać jeden z czterech kolorów– ich barwa oznacza szybkość połączenia od nas do innego gracza:

czarna – prędkość połączenia z tą osobą jest wciąż sprawdzana;

czerwona – połączenie jest bardzo wolne – gra z tym osobnikiem mija się z celem;

żółta – średnia szybkość połączenia – można pograć, lecz mogą wystąpić spowolnienia w przesyłaniu danych;

zielona – połączenie bardzo dobre, gra z tą osobą powinna działać szybko i płynnie, ku obustronnej radości.

Jeśli tworzysz grę, bacz aby wszystkie osoby, które się do niej dołączają, miały co najmniej zieloną kropkę. Jeżeli dołączasz się do rozgrywki, patrz jakiej barwy jest kropka prowadzącego – czerwonej unikaj jak ognia.

MUDY (tylko dla hardcore'owców)

MUD (Multiple User Dimension lub Multiple User Dungeon) jest to interaktywne środowisko dla wielu graczy. MUD jest to coś w rodzaju IRC (Internet Relay Chat) plus RPG, lecz z zawartymi wieloma zasadami gry. W grze MUD stajesz się bohaterem pewnej historii i współdziałasz wraz z innymi grającymi w tej samej chwili. Grę w MUD rozpoczynasz po połączeniu się poprzez Telnet z hostem, który uruchamia program MUD.

Pierwszy MUD został napisany przez studenta Roya Trubshawa, wiosną 1979 r. Wkraczając w świat MUDów będziesz przeżywać rozmaite przygody w fantastycznych światach, staczać śmiertelne pojedynki na miecze, lasery i zaklęcia, zagadki, a wszystko to czyniąc postacią dowolnej rasy (człowiekiem, bądź jedną z postaci znanych z kart powieści fantastycz-

nych), określoną przez kilka cech (np. kolor włosów, postura) oraz płeć (możesz być aseksualny – tzw. neuter).

Dla wielu MUD jest alternatywą do IRCa – spotykają tu ludzi, z którymi łączą ich wspólne zainteresowania (MUDy), zawsze znajdują jakiś wspólny temat (MUDy), a gdy znudzi ich rozmowa, zawsze mogą wspólnie... pograć w MUDa...?

Osobników takich można poznać po tym, że tworzą drużyny i wspólnie mordują potwory jak i innych niewinnych graczy, szukają skarbów...

MUD może mieć w pewnych godzinach wielu graczy i dużą liczbę obowiązujących w danej chwili zasad, a czasem na odwrót :)

Jeżeli zafascynował cię temat MUDów możesz powymieniać się swoimi uwagami i spostrzeżeniami z innymi przy pomocy grup dyskusyjnych: rec.games.mud

Lista MUDów w RP (html):

1. Arkadia – telnet://arkadia.lsb.lublin.pl:5111

Podobno najlepszy MUD w Polsce! Więcej informacji pod adresem: http://arkadia.lsb.lublin.pl

2. Agnen(iris) – telnet://iris.ids.uni.wroc.pl:7680

Czołówka MUDownictwa, oparty na wszelkiego rodzaju questach.

Inne adresy to: telnet://agnen.uci.agh.edu.pl:7680
telnet://titan.waw.ids.edu.pl:7680
telnet://serek.arch.pwr.wroc.pl:7680

3. Snack–Chicken's Den telnet://snack.p.lodz.pl (tylko po angielsku). Informacje pod adresem: http://snack.p.lodz.pl/~cd

4. Cygnus – telnet://150.254.29.97:4000

5. Akson – telnet://150.254.113.11:4000 – jest to podobno najbardziej obciążony MUD III RP

6. Arrakis – telnet://arrakis.cs.put.poznan.pl:8999

7. telnet://student.uci.agh.edu.pl:4000 nie dla klientów domeny *lublin.pl – pewnie trzeba się uczyć :)

8. Studnia – telnet://hoth.amu.edu.pl:4000

9. Studnia – telnet://mud.physd.amu.edu.pl:4000

10. StarTruck Mush – telnet://pipeta.chemia.pk.edu.pl:4201 (w budowie)

Jeżeli zainteresował cię temat MUDów, a chcesz poznać ich dalsze adresy, wejdź na stronę: http://www.interplay.com/mudlist

lub by ujrzeć je „posortowane": http://www.interplay.com/mudlist/mud/list.txt

Na koniec pewna uwaga.... MUDy to jedne z największych pochłaniaczy czasu, trudno się od nich oderwać, w szybkim czasie potrafią uzależnić...

Sieciowe wymagania sprzętowe:

minimalne: 486/66 DX2, Windows 95, 8MB RAM, 14.4 Modem, 2x Speed CD–ROM

optymalne: Pentium 100MHz, 16MB RAM, 33.6 Modem, 6x Speed CD–ROM

Jednak do gier 3D polecane są szybsze maszyny i łącza ;P

KONSOLE (jako ciekawostka)

Nie tylko komputery domowe mogą służyć do zabawy w Inecie. Doskonałym przykładem jest Sega, która wypuściła przystawkę do Saturna – NetLink. Dzięki niej właściciele konsol mogą grać w SEGA RALLY CHAMPIONSHIP, DUKE NUKEM 3D i inne. 25 grudnia 97 ruszył międzynarodowy konkurs Sega Touring Cars...

Adresy sieciowe

Wyszukiwarki:
http://www.lycos.com
http://www.yahoo.com
http://www.altavista.com
http://www.altavista.digital.com
http://home.netscape.com/home/internet–search.html
http://www.excite.com
http://www.aol.com/netfind/
http://www.hotbot.com
http://www.looksmart.com/
http://wp.cnt.pl
http://www.chip.pl
http://www.onet.pl
http://www.excite.com.pl
http://www.infoseek.com
http://www.search.com
http://www.wawa.wow.pl
http://sieciowid.pol.pl

Darmowe strony WWW i poczta
http://free.polbox.pl
http://kki.net.pl
http://friko.onet.pl
http://www.geocities.com
http://www.angelfire.com
http://www.cqws.com
http://www.webspawner.com
http://www.netaddress.com
http://www.freemark.com
http://www.hotmail.com
http://www.juno.com
http://www.clickable.com
http://www.starmail.com
http://www.netforward.com
http://www.freetown.com
http://www.fish.net.au

Gry komputerowe
http://www.interplay.com
http://www.3drealms.com
http://www.blizzard.com
http://www.eidosinteractive.com
http://www.sierra.com
http://www.lglass.com
http://www.novalogic.com
http://www.ubisoft.com
http://www.imagicgames.com
http://www.vie.com
http://www.ea.com
http://www.massive.de
http://www.acclaimsports.com
http://www.psygnosis.com
http://www.sci.co.uk
http://www.lucasarts.com
http://www.bethsoft.com
http://www.janes.ea.com
http://www.did.com
http://www.kalisto.com
http://www.activision.com
http://www.avalonhill.com
http://www.prolific.com
http://www.bluebyte.com
http://www.sega.com
http://www.milestone.com
http://www.westwood.com
http://www.microsoft.com
http://www.bullfrog.co.uk
http://www.sir–tech.com
http://www.codemasters.com
http://www.missionstudios.com
http://www.abcinteractive.com
http://www.accolade.com
http://www.3do.com
http://www.graphsim.com
http://www.bc3000ad.com
http://www.realbytes.com
http://www.crack.com
http://www.atarigames.com
http://www.idsoftware.com
http://www.grolier.com
http://www.zombie.com
http://www.empire.com
http://www.ravensoft.com
http://www.crystald.com
http://www.dreamworksgames.com
http://www.imoon.com
http://www.megamed.com
http://www.metropolis.com.pl
http://www.gremlin.co.uk
http://www.hasbro.com
http://www.live.rage.co.uk
http://www.uds.se
http://www.utopiatech.com
http://www.moebius.com
http://www.lplizard.com
http://www.gamefx.com
http://www.vrsports.com
http://www.buka.com
http://www.telegames.com
http://www.maxis.com
http://www.ionstorm.com

http://www.shiny.com
http://www.angel.com
http://www.squaresoft.com
http://www.7thlevel.com
http://www.infogrames.com
http://www.5dgames.com
http://www.riot.lith.com
http://www.kaon.com
http://www.3di–soft.com
http://www.thq.com
http://www.ssionline.com
http://www.segasoft.com
http://www.cryo.com
http://www.gamezilla.com

Rzeczy do kart 3D
http://www.3dfx.com
http://www.voodooextreme.com
http://3dfx.allgames.com
http://www.dimension3d.com/software/games.html
http://www.blue22.com/welcome.html

Quake
http://www.stomped.com/
http://www–home.calumet.yorku.ca/dcardoso/www/quake.htm
http://www.pipo.com/quake/index.byplayer.html
http://www.dcs.napier.ac.uk/~st5029/
http://quake.org.pl
http://www.polbox.com/r/roos
http://www.planetquake.com
http://www.quakeworld.com

Komputery i technologia
http://www.atvantage.com/usrbin/atvantage
http://www.bonzi.com/netscape/voicenet.htm
http://www.techweb.com/
http://www.gamelan.com
http://www.gartner.com/cgi–bin/gghome
http://www.internetsourcebook.com/
http://www.toshiba.com
http://www.ibm.com

Wiadomości i telewizje
http://cnn.com
http://www.abcnews.com
http://www.newcentury.net
http://www.nytimes.com
http://www.sjmercury.com
http://www.usatoday.com
http://www.tg.com.pl/polsat/
http://www.tvp.com.pl/
http://www.it.com.pl/canal/
http://mtv.com/
http://www.ebn.co.uk/

Czasopisma online
http://www.ssonline.com.pl
http://www.chip.pl
http://www.pcmag.com
http://www.futurenet.co.uk
http://www.pcworld.com.pl
http://www.byte.com
http://www.emap.com/internet
http://www.pc–today.com/pctoday.yahoo.shtml
http://www.win95mag.com/
http://wol.com/
http://www.rzeczpospolita.pl/
http://www.se.com.pl/
http://www.zw.com.pl
http://www.autonet.com.pl/motoex/index.htm
http://www.polityka.pol.pl/
http://www.polbox.pl/users/przegs/
http://www.to–owo.lodz.pl/
http://www.pol.pl/news._p/autos/index.htm
http://www.it.com.pl/997/

Edukacja, nauka i kultura
http://www.collegenet.com/
http://www.discovery.com/
http://www.educationindex.com/
http://www.washington.org/attractions/smithsonian.html
http://kza.muzarp.poznan.pl/
http://csw.art.pl
http://ddg.art.pl
http://www.manggha.krakow.pl
http://home.pol.pl/culture/muzyka
http://www.sunsite.imc.edu.pl/art./wilanow
http://www.cyfronet.krakow.pl/wawel
http://www.ddg.com.pl/nm
http://www.cnac–gp.fr
http://www.paris.org/musees/louvre
http://www.art.net/links
http://www–mice.cs.ucl.ac.uk/local/museums/brit.shmuseum.html
http://www.nhm.ac.uk

Sport
http://espnet.sportszone.com
http://www.golfweb.com/
http://www.nba.com
http://www.nhl.com
http://skicentral.com/
http://www.tsn.com
http://www.sportsnetwork.com
http://www.rugby.phys.uidaho.edu/rugby.html

http://www.cyclenet.co.uk/
http://vlo.waw.ids.pl/~mogiel/
http://www.geocities.com/Colosseum/7666/index1.html
http://www.polbox.com.pl/legia/
http://www.polbox.com/j/jacza
http://www.polbox.com/g/gwidon
http://free.polbox.pl/a/adchmiel
http://www.lech.poznan.pl
http://free.polbox.pl/k/kj39
http://www.gks.katowice.pl/
http://www.waw.pdi.net/~akme/legia
http://www.pogon.szczecin.pl/
http://snack.p.lodz.pl/~bogmilka/zaglebie.htm

mp3
http://home.sol.no/~sskoglu/mp3/index.html
http://members.aol.com/bossnetmp3/index.html
http://ducttape.deeznuts.com/
http://animeman.simplenet.com/mp3.htm
http://bg.univ.gda./~huckster/mp3/
ftp://ftp.ae.katowice.pl/incoming/mp3
ftp://mp3.pdi.net/pub/mp3cd/mp3
http://mp3.mtl.pl
http://hem.passagen.se/ackert/mp3.html
http://www.iis.fhg.de/departs/amm/layer3/winplay3
http://winamp.lh.net
http://www.cs.montana.edu/~pv/vibe

Rzeczy niezbędne dla twego komputera
http://sunsite.icm.edu.pl/tucows
http://www.ispid.com.pl/mirrors/tucows (krakow)
http://www.task.gda.pl/tucows (gdansk)
http://alfa2.it.pw.edu.pl/tucows (warszawa)
http://slaughterhouse.com
http://www.32bit.com/software
ftp://ftp.garbo.uwasa.fi
http://www.windows95.com/apps/
http://www.shareware.com

Manga, anime
http://ramzes.umcs.lublin.pl/~snail/anime-pl.htm
http://rainbow.mimuw.edu.pl/~mbobran/manga.shtml
http://www.wloc.ids.pl/dmm/klub/
http://www.koti.com.pl/manga/
http://www.polbox.com/s/sakura
http://fot17.ch.pwr.wroc.pl/mangazone/homep.htm
http://www.polbox.com/u/uraal
http://willow.iie.pz.zgora.pl/~humpel/komiksy_z_zagranicy.htm
http://gate.math2.us.edu.pl/~gerard/
http://ajax.umcs.lublin.pl/~dariush/
http://hydra.mimuw.edu.pl/Ser/anime.pl.html
http://free.polbox.pl/c/chory/
http://ornak.waw.pdi.net/~mag/
http://www.szczecin.pl/~dexter/SailorMoon
http://delta.ii.tuniv.szczecin.pl/~darek
http://www.polbox.com/j/jetboy/animay.htm
http://priv.onet.pl/lg/drizzt/
http://www.geocities.com/Tokyo/2343/anime.html
http://www.pm.waw.pl/~u15899/smlinks.htm
http://friko.onet.pl/wa/sailorm
ftp://horror.mimuw.edu.pl/pub/music/
http://www.manga.com/manga/
http://www.mangavid.co.uk/music/mangavid/
http://soyokaze.biosci.ohio-state.edu/~jei/anipike/
http://www.lookup.com/Homepages/49845/anime-mall.html
http://www.dim.com/~josh/news/
http://www.otakuworld.com
http://www.anime.net/
http://animecca-imagearchives.com
http://www.bigfire.com/
http://www.coe.com/ci/
http://www.the-place.com
http://www.cacr.caltech.edu/~mneideng/images/
http://www.tcp.com/doi/smoon/smoon.html
http://the.animearchive.org/index2.html
http://www.waku.com/
ftp://ftp.venice.tcp.com/pub/anime-manga/
http://www.geocities.com/tokyo/towers/2337/
ftp://mirth.stu.rpi.edu
http://bjorn.rh.ncsu.edu/m&m.html
http://serpent.simplenet.com/

MUDy, RPG, fantastyka
http://ajax.umcs.lublin.pl/~dariush/rpg.html
http://www.interplay.com/mudlist/mud/list.txt
http://www.comsta.de/felsmann
http://www.ists.pwr.wroc.pl/~jsuliga/sapek
http://www.algonet.se/~patrik_w/doomtr_e.htm
http://members.aol.com/lorgmole/imperial/doomtrper.html
http://www.target.se
http://www.lodz.tpsa.pl/iso/Tolkien/
http://www.sitr.on.ca/imladris

BBS w RP
http://www.medianet.com.pl/~abfri/bbs-pl.htm

Emulatory
http://www.otago.ac.nz/Web_menus/User_Homepages/david/Atari.html
http://www.cgs.com.pl/acs.htm
http://www.amiga.de
http://www.ultranet.com/~asmolar/atari8/

http://home.kiss.de/~doc/webcount.htm
ftp://ftp.obuda.kando.hu/pub/amiga
http://www.haniel.demon.co.uk
http://homepages.enterprise.net/darkstar/arcade.html
http://members.aol.com/deliriumth/emarcade.htm
http://www.inderby.co.uk/~freeplay/
http://www.angelfire.com/nj/mattwilson/emulator.html
http://www.rocknet.net.au/~moose/arcade_emulation.html
http://www.datacomm.ch/~camelot/arcade.html
http://spin.com.mx/~cnegrete/bubble_bobble/
http://www.primenet.com/~dmarli/arcade.html
http://www.greenvillenc.com/home/edward/magex.htm
http://webhome.idirect.com/~kwulf/arcade.htm
http://www.aracnet.com/~hafner/
http://dspace.dial.pipex.com/dodge/
http://ping4.ping.be/
http://www.ncl.ac.uk/~n5013784/williams.htm
http://www.ghgcorp.com/smokin/williams/
http://www.netcomuk.co.uk/~pmorrisb/index.html
http://www4.ncsu.edu/eos/users/n/nscorlet/mge/
http://dspace.dial.pipex.com/town/terrace/od67/kong.htm

ICQ i IRC
http://www.miribilis.com
http://www.polbox.com/w/walhamer
http://www.cybernet.krakow.pl/icq
http://www.kki.net.pl/klubicq/
http://www.polbox.com/t/teklord
http://www.polbox.com/l/lewusek

DISCO POLO, muzyka, Xfiles, Ufo i inne rozrywki
http://www.acalta.com.pl/discopolo
http://www.cartoon-network.co.uk
http://www.polbox.com/k/klimaty
http://www.unfurled.com/
http://www.wco.com/~jrush/music/
http://www.interlog.com/~zoecat/music.html
http://www.avana.net/~dwheeler/encore.html
http://www.eurohit.sci.fi/music.htm
http://www.kuai.se/~daniele/music/index.html
http://ourworld.compuserve.com/homepages/markm/
http://www.brazilonline.com/mhl.html
http://www.redhouse.com/music/
http://www.moonsite.com/musicnet/
http://www.rock.n.roll.com/Omnibus/
http://www.supersonic.demon.co.uk/
http://www.geocities.com/Paris/9466/downfall.html
http://www.la.ists.pwr.wroc.pl/~coven/music
http://arrakis.cs.put.poznan.pl/~chris/vader.html
http://www.anus.com/metal/
http://www.lut.fi/~mega/muzac/Anathema.html
http://www.earache.com/gates.html
http://www.dystopia.fi/~vlad/cof.html
http://www.subnet.co.uk/cof
http://www.free.polbox.pl/a/andi29
http://www.imsa.edu/~slayer/gods.html
http://www.lut.fi/~mega
http://www.polbox.com/a/abyrtek
http://www.polbox.com/a/aethel
http://www.polbox.com /a/ashka1
http://ourworld.compuserve.com/homepages/Arder/xfa.htm
http://udel.edu/~dettiot/x-files.html
http://www.geocities.com/Area51/Vault/8185/index.html
http://www.polbox.com /a/archiwum
http://www.polbox.com /b/bobafet
http://www.polbox.com /b/bridger
http://www.webcom.com/jperry/
http://www.elogica.com.br/users/bffk/rpg.html
http://www.inlink.com/~csmith/
http://www.angelfire.com/md/Rpg/
http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/2875/
http://student.uci.agh.edu.pl/~arcio/humor.html
http://la.ists.pwr.wroc.pl/~coven/humor
http://www.gliwice.pl/~statom/c3
http://avalon.wbc.lublin.pl/~znik/hihot
http://polbox.com/m/martens.blond.html
http://www.pdi.net/~art/komiks
http://sunsite.unc.edu/dave/dr-fun/html
http://sonik.com.pl/ninja
http://realworld.on.net/pg/menu.html
http://www.concentric.net/~cdeath26/metalica/index.html
http://www.geocities.com/area51/vault/2078/
http://www.rt66.com/~roswell/index.html
http://ozric.eng.wayne.edu/~bill/cyc/cyc.html
http://www.execpc.com/vjentpr/ufointro.html
http://www.webmedia.pl/filmomania/
http://info.fuw.edu.pl/Filmy/

Internet i jego zasoby
http://www.silesia.ternet.pl/ternet/netgd_pl.html
http://info.fuw.edu.pl/pzs/pzs.html
http://www.nask.org.pl/Resources/www.html
http://info.fuw.edu.pl/pl/PolandResourceMap.html
http://info.fuw.edu.pl/Addresses/query.html
http://www.ict.pwr.wroc.pl/doc/news-pl-faq.html
http://www.silesia.ternet.pl/ternet/open-s~1.htm
http://www.gumbeers.elka.pg.gda.pl/WA/ISOC-PL/
http://www.albany.net/~wcross/all1srch.html
http://www.amdahl.com/internet/meta-index.html
http://nearnet.gnn.com/gnn/GNNhome.html
http://www.aol.com/

Providerzy Internetu w Polsce

Biała Podlaska
- Telekomunikacja Polska S.A.

Białowieża
- NASK, tel. (0–835) 122–78

Białystok
- Agencja Informacyjna Botar s.c.,
  tel. (0–85) 52–26–85,
  e–mail: info@botar.com.pl
- Centrum Informatyki ZETO S.A.,
  tel. (0–85) 41–68–58 w.282,
  e–mail: webmaster@box.zetobi.com.pl
- Centrum Komputerowych Sieci Rozległych Politechniki Białostockiej,
  tel. (0–85) 42–20–41 w. 296
- Optimus Białystok Sp.z o.o.,
  tel./fax (0–85) 42–17–45,
  e–mail: info@alf.optimus.optinet.pl
- SI–TECH NET Sp.z o.o,
  tel./fax (0–85) 52–41–71,
  e–mail: biuro@sitech.pl
- Telbank S.A.,
  tel./fax (0–85) 42–19–22, tel. 42–50–81,
  e–mail: bialystok@telbank.pl
- T–matic Sp.z o.o.,
  tel. (0–85) 44–21–41, 44–21–51, fax 42–26–56,
  e–mail: t–matic@vena.telbank.pl

Biclawa
- NASK, tel. (0–74) 33–42–55)

Bielsko-Biała
- Akademickie Centrum Informatyki filii Politechniki Łódzkiej,
  tel. (0–33) 10–00–97, 15–70–61 do 65 w.255,
  e–mail: juma@kpbm.pb.bielsko.pl
- Centrum Badawczo–Wdrożeniowe Bielbit,
  tel. (0–33) 12–39–48, fax 209–78,
  e–mail: bielbit@host1.bielbit.bielsko.pl
- Petex–Service Sp.z o.o.,
  tel./fax (0–33) 12–51–37,
  e–mail: sysop@petex1.petex.bielsko.pl
- Telbank S.A., tel./fax (0–33) 12–24–91

Bolesławiec
- NASK, tel./fax (0–75) 732–40–24

Bydgoszcz
- Impuls s.c.,
  tel. (0–52) 42–30–03 w.347, tel./fax 45–22–51,
  e–mail: impuls@cps.pl
- LogoNet Sp.z o.o.,
  tel. (0–52) 45–50–70, 45–72–53,
  e–mail: serwis@logonet.com.pl
- Multinet, tel. (0–52) 40–09–70, (0–800) 660–33
- PDi – Publiczny Dostęp do Internetu Sp.z o.o.,
  tel. (0–52) 22–15–67,
  e–mail: helpdesk@pdi.net
- NASK, tel. (0–52) 41–28–60)
- Telbank S.A., tel. (0–52) 45–85–75, fax 45–85–84
- Telmax Sp.z o.o.,
  tel. (0–52) 79–22–25, 45–87–00, 45–92–93,
  e–mail: janekw@telmax.com.pl
- T.K.Net s.c.,
  tel./fax (0–52) 45–77–39,
  e–mail: info@tk.net.pl

Cieszyn
- Petex–Service Sp.z o.o.,
  tel. (0–33) 52–55–22 w. 16,
  e–mail: sysop@cieszyn.petex.bielsko.pl

Częstochowa
- Internet Częstochowa s.c.,
  tel./fax (0–34) 61–56–97,
  e–mail: master@icz.com.pl
- Multinet, tel. (0–800) 660–33
- ZETO Sp. z o.o.,
  tel./fax (0–34) 24–65–27, tel. 24–58–69,
  e–mail: greg@zeto.czest.pl

Dębica
- Soft–Art s.c.,
  tel. (0–14) 76–04–53,
  e–mail: klon@softart.debica.pl

Dzierżoniów
- NASK, tel. (0–74) 31–37–49)

Elbląg
- Softel s.c.,
  tel.(0–55) 35–39–76,
  e–mail: admin@softel.elblag.pl

Ełk
- Optimus Białystok Sp.z o.o., tel. (0–87) 10–71–77

Gdańsk, Gdynia, Sopot

- Afanasjeff Movie&Art Productions, tel. (0–90) 50–61–49, fax (0–58) 51–51–78, e–mail: info@sopot–pl.net
- Centrum Informatyczne Trójmiejskiej Akademickiej Sieci Komputerowej, tel. (0–58) 47–24–11, e–mail: office@task.gda.pl
- Centrum Nowych Technologii Sp.z o.o., tel./fax (0–58) 45–55–45, tel. 41–40–55 w. 268, e–mail: cnt@cnt.pl
- FinSkog Internet, tel. (0–58) 41–61–29, fax 41–94–86, e–mail: fsi@fs–samba.com.pl
- Intermed Sp.z o.o., tel./fax (0–58) 41–12–31 w.328, e–mail: info@intermed.com.pl
- ITnet, tel. (0–58) 31–68–41 w. 297, fax 31–68–41 w. 252, e–mail: bartekb@itnet.com.pl
- Koti s.c., tel. (0–58) 43–22–11 w. 131, fax 46–41–61, e–mail: customer@koti.com.pl
- Micronet Sp.z o.o., tel. (0–58) 52–12–79, e–mail: micronet@ikp.atm.com.pl
- Multinet, tel. (0–800) 660–33
- O.K., Gdynia, tel./fax (0–58) 61–36–15, e–mail: ok@oknet.com.pl
- PL–net/EUnet Polska, tel./fax (0–58) 27–13–15, fax 20–40–44, e–mail: info@poland.eu.net
- Proterians s.c., tel. (0–58) 63–04–80, fax 63–05–28, e–mail: info@proterians.net
- Softel s.c., tel./fax (0–58) 45–40–29, e–mail: admin@softel.gda.pl
- Sprint Sp.z o.o., tel. (0–58) 46–17–95, fax 46–17–99, e–mail: custom@gdansk.sprint.pl
- Telbank S.A., tel./fax (0–58) 41–42–94, tel. 41–43–96, e–mail: gdansk@telbank.pl
- TOPNet Kaszub – Keynet s.c., tel./fax (0–58) 20–90–29, e–mail: info@kaszub.top.pl
- Tukan s.c., tel. (0–58) 45–35–99, (0–602) 26–61–17, (0–602) 26–57–58, e–mail: info@tukan.com.pl

Gorzów Wielkopolski

- Gorzowska Telewizja Kablowa KAM, tel. (0–95) 20–30–44, (0–90) 64–52–82, e–mail: admin@kam.pl
- GTHU „Shareholders" Sp.z o.o., tel. (0–95) 22–30–00, fax 22–31–11, e–mail: admin@shaco.pl
- Multinet, tel. (0–800) 660–33
- NASK, tel. (0–95) 22–36–39

Górny Śląsk (Gliwice, Katowice, Sosnowiec, Zabrze)

- ADAP, tel./fax (0–32) 757–46–84, (0–601) 24–12–45, e–mail: office@adap.com.pl
- Centrum Usług Komputerowych GROT s.c., tel. (0–32) 193–44–44, fax 66–18–32, 66–94–16, e–mail: office@grot.com.pl
- Internet Technologies Sp.z o.o., tel./fax (0–32) 156–42–42, 156–29–81, e–mail: info.katowice@it.com.pl
- Junisoftex, tel. (0–32) 230–69–33, e–mail: juni@juni.gliwice.pl
- K3 DOM s.c., tel./fax (0–32) 171–04–24, tel. (0–602) 25–32–84, e–mail: info@k3.dom.zabrze.pl
- Multinet, tel. (0–32) 757–47–51, (0–800) 660–33
- NASK, tel. (0–32) 176–01–22, 176–01–23
- Net sp. z o.o., tel: (0–32) 276–14–30, fax 276–01–75, e–mail: net@netpol.pl
- PiK–Net Katowice, tel. (0–601) 42–50–19, e–mail: info@katowice.pik–net.pl
- PiK–Net Sieci Rozległe Sp.z o.o., tel. (0–32) 37–41–23, e–mail: sekr@pik–net.pl
- Regionalna Sieć Komputerowa Środowiska Śląskiego, Centrum Komputerowe Politechniki Śląskiej, tel. (0–32) 37–12–37, tel./fax 37–21–75, e–mail: sekr@zeus.polsl.gliwice.pl
- Silesia PiK–Net, tel. (0–32) 179–96–00, fax 179–96–01, e–mail: sekr@silesia.pik–net.pl
- Telbank S.A., tel./fax (0–32) 51–15–23, tel. 51–06–10, e–mail: kjk@telbank.pl, katowice@telbank.pl
- TOPNet Silesia, tel./fax (0–32) 156–49–86, e–mail: info@silesia.top.pl

Jelenia Góra
- Centrum Przemysłowo–Usługowe „ZETO" Sp.z o.o., tel. (0–75) 752–57–55, fax 752–69–22, e–mail: pbox@cpu–zeto.com.pl
- NASK, tel. (0–75) 755–10–48, 755–11–99, 755–15–99

Kalisz
- Idea Contact, tel. (0–62) 53–57–23, 53–54–08, e–mail: arek@idea.com.pl
- Inwar S.A. Oddział w Kaliszu, tel. (0–62) 64–40–81, tel./fax 53–65–22, e–mail: inwar@inwar.kalisz.pl
- Zespół Szkół Ekonomicznych, tel./fax (0–62) 53–22–58, e–mail: zse@zse.kalisz.pl, mariusz@zse.kalisz.pl

Kielce
- Complex Computers, tel. (0–41) 368–06–01, fax 368–25–02, e–mail: office@complex.com.pl
- Intermedia s.c., tel./fax (0–41) 366–59–60, e–mail: kris@intermedia.com.pl
- Multinet, tel./fax (0–41) 343–03–03, tel. (0–800) 660–33
- NASK, tel. (0–41) 245–38, 244–04
- Telbank S.A., tel./fax (0–41) 68–26–54, e–mail: kielce@telbank.pl
- TOPNet Kielce – Net System s.c., tel./fax (0–41) 344–45–06, e–mail info@kielce.top.pl

Kłodzko
- NetGate, tel./fax (0–74) 67–10–21, e–mail: tomek@netgate.com.pl

Kołobrzeg
- ALPLAST s.c., tel./fax (0–965) 425–55, e–mail: info@alplast.com.pl

Koszalin
- Telbank S.A., tel./fax (0–94) 41–17–28, tel. 42–78–30, e–mail: koszalin@telbank.pl
- Wyższa Szkoła Inżynierska, tel. (0–94) 42–78–81 w. 319, e–mail: centrum@lew.tu.koszalin.pl

Kraków
- Akademickie Centrum Komputerowe „Cyfronet", tel. (0–12) 634–10–25, fax 634–10–84, 633–80–54, e–mail: cyfronet@cyf–kr.edu.pl
- Bankowe Centrum Informatyki Sp.z o.o., tel. (0–12) 421–63–64, 618–52–52, fax 421–66–60, e–mail: admin@bci.krakow.pl
- Callisto Internet Solutions, tel./fax (0–12) 422–03–74, tel. 421–20–33 w.56, e–mail: info@callisto.krakow.pl
- Ceti s.c., tel./fax (0–12) 632–16–06, tel. (0–602) 24–00–59, e–mail: office@ceti.com.pl
- CCNS Sp.z o.o., tel. (0–12) 634–11–24, e–mail: jmz@ccns.krakow.pl
- Compass Internet Systems, tel./fax (0–12) 636–47–05, tel. 637–42–22 w.562, e–mail: info@cis.com.pl
- Cybernet s.c., tel. (0–12) 636–37–99, e–mail: administrator@cybernet.krakow.pl
- FEMA Engineering Ltd., tel./fax (0–12) 655–50–51, tel. 633–86–00 w.293, e–mail: office@fema.krakow.pl
- Firma Usługowa „IP" – Internet Polska, tel. (0–12) 634–18–58, fax 617–36–96, e–mail: admin@ip.krakow.pl, admin@ipl.net
- Interkom, tel./fax (0–12) 423–85–14, tel. 423–79–56, e–mail: info@interkom.pl
- Inter–Spider, tel./fax (0–12) 632–26–28, e–mail: admin@ispid.com.pl
- KKI – Krakowski Komercyjny Internet, tel. (0–12) 266–79–16, fax 278–55–41, e–mail: biuro@kki.krakow.pl
- Multinet, tel. (0–12) 422–95–66 w.105, 106, (0–800) 660–33
- Peter Pan, tel. (0–12) 422–60–95, 422–32–27, 423–23–49, e–mail: office@pp.com.pl, sieci@pp.com.pl
- RASCO Systemy Informatyczne, tel./fax (0–12) 637–91–65, e–mail: info@osiris.rasco.krakow.pl
- Telbank S.A., tel. (0–12) 423–10–21, fax 423–13–10, e–mail: krakow@telbank.pl
- TOPNet Krakus, tel./fax (0–12) 423–64–64, e–mail: info@krakus.top.pl

Legnica
- Multinet, tel. (0–800) 660–33
- Przedsiębiorstwo Usług Informatycznych „Pertus" s.c., tel./fax (0–76) 56–55–25, e–mail: pertus@legnica.medianet.pl

Lubin
- Cuprum 2000 Sp.z o.o., tel. (0–76) 46–41–15, 46–47–55, fax 46–41–00, e–mail: cu_2000@cuprum.com.pl

Lublin
- LUBMAN, tel. (0–81) 37–61–92, fax 37–62–95, e–mail: skorz@golem.umcs.lublin.pl
- Multinet, tel. (0–800) 660–33
- Telbank S.A., tel. (0–81) 73–51–00, fax 73–51–11, e–mail: lublin@telbank.pl
- TOPNet Lublin, tel. (0–81) 741–81–55, e–mail: info@lublin.top.pl

Łódź
- Biuro Komputerowe LASER, tel. (0–42) 32–04–08, 30–66–77, fax 30–15–63, e–mail: office@laser.com.pl, info@laser.com.pl
- Centrum Komputerowe ZETO S.A., tel.(0–42) 79–19–11, 78–21–35, fax 78–21–47, e–mail: zeto@ckzeto.com.pl
- LODMAN, tel. (0–42) 31–28–35, 31–28–38, tel./fax 31–28–39, e–mail: office@man.lodz.pl
- Magnum Sp.z o.o., tel. (0–42) 37–06–62, fax 37–07–35, e–mail: poczta@magnum.lodz.pl
- Multinet, tel. (0–800) 660–33
- OPW Doskomp, tel./fax (0–42) 30–33–26, 30–33–27, e–mail: office@doskomp.lodz.pl
- PDi – Publiczny Dostęp do Internetu Sp.z o.o., tel. (0–42) 30–21–94, e–mail: helpdesk@pdi.net
- PerytNet, tel. (0–42) 78–75–65, tel./fax 79–22–55, e–mail: info@perytnet.pl, peryt@perytnet.pl
- Telbank S.A., tel. (0–42) 36–65–44, fax 36–64–00, e–mail: lodz@telbank.pl

Mielec
- Przedsiębiorstwo Telekomunikacyjne „Centrala", tel. (0–196) 88–79–99, 88–71–81, fax 88–77–02, e–mail: ptc@ptcnet.mielec.pl

Nowy Sącz
- Optimus S.A., tel. (0–18) 43–77–97 w.192, fax 43–71–85, e–mail: sysop@wg.ns.onet.pl

Olkusz
- TOPNet Olkusz – Awitel s.c., tel./fax (0–35) 43–33–34, e–mail: info@olkusz.top.pl

Olsztyn
- Agotech Sp.z o.o., tel. (0–89) 527–72–79, tel./fax 527–71–45, e–mail: nfo@algotech.telbank.pl
- Budimex Soft, tel. (0–89) 534–96–21, e–mail: ziut@botar.com.pl
- InfoNet Olsztyn s.c., tel./fax (0–89) 541–33–83, 541–63–70, e–mail: info@infonet.com.pl
- NASK, tel. (0–89) 527–92–65, 527–51–91
- Sprint Sp.z o.o., tel. (0–89) 527–34–43, fax 527–39–99, e–mail: Sprint.Olsztyn@sprint.com.pl
- Telbank S.A., tel./fax (0–89) 534–94–65, e–mail: olsztyn@telbank.pl

Opole
- Multinet, tel./fax (0–77) 57–89–95, tel. (0–800) 660–33
- NASK,tel. (0–77) 54–58–41 w. 2448
- Telbank S.A., tel. (0–77) 54–60–22, fax 54–27–17

Ostrołęka
- Buro–Technika–Service s.c., tel./fax (0–29) 42–27, 20–10, e–mail: bts@btsnet.com.pl

Oświęcim
- Petex–Service Sp.z o.o., tel. (0–33) 42–32–15, 42–53–47, e–mail: ysop@oswiecim.petex.bielsko.pl

Piła
- MKO s.c., tel. (0–67) 14–80–80, fax 14–80–81, e–mail: miko@zeus.miko.pila.pl

Płock
- NASK, tel.(0–24) 62–60–61 w. 227
- PLOCMAN Sp.z o.o.,
  tel. (0–24) 64–03–97,
  e–mail: roko@indyk.plocman.pl
- Zakład Energetyczny Płock – Centrum Informatyczne,
  tel. (0–24) 66–58–92, fax 66–58–01,
  e–mail: marcin.niewiatowski@zep.com.pl

Poznań
- AdvaCom Sp.z o.o.,
  tel. (0–61) 67–30–69, fax 67–45–53,
  e–mail: office@advacom.com.pl
- Internet Technologies Sp.z o.o.,
  tel. (0–61) 874–16–16,
  e–mail: info.poznan@it.com.pl
- Multinet, tel. (0–800) 660–33
- NASK, tel. (0–61) 66–24–92
- POZMAN, Poznańskie Centrum Superkomputerowo–Sieciowe,
  tel. (0–61) 52–85–03 w.283, 265, fax 52–59–54,
  e–mail: smura@man.poznan.pl
- QUEST/ANPOL,
  tel. (0–602) 214–263, (0–90) 60–03–25,
  (0–90) 60–26–31, tel./fax (0–61) 66–03–00,
  e–mail: robert@quest.com.pl
- SYLABA Internet,
  tel./fax (0–61) 66–01–70,
  e–mail: info@sylaba.poznan.pl
- Telbank S.A.,
  tel. (0–61) 52–26–95, fax 52–27–05,
  e–mail: poznan@telbank.pl
- TOPNet Wielkopolska,
  tel. (0–61) 52–62–45, tel./fax (0–61) 55–21–78,
  e–mail: info@wlkp.top.pl

Radom
- Copy Con, tel. (0–48) 60–24–60, fax 60–25–60,
  e–mail: copy_con@copy_con.perytnet.pl
- Multinet, tel. (0–800) 660–33
- NASK, tel. (0–48) 400–31 w. 122
- TOPNet Radom,
  tel. (0–48) 363–12–16,
  e–mail: info@radom.top.pl

Rzeszów
- Budimex Soft,
  tel. (0–17) 52–54–09, fax 62–16–08,
  e–mail: market@bxsoft.rzeszow.pl
- INTERTELE S.A.,
  tel. (0–17) 29–67–08, 52–07–42, fax 29–77–07,
  e–mail: inter@intertele.pl
- Regionalne Centrum Informatyki BITBANK,
  tel. (0–17) 52–31–53, 52–36–10, tel./fax 62–25–97,
  e–mail: info@rci.bitbank.rzeszow.pl
- Telbank S.A.,
  tel./fax (0–17) 52–18–45,
  e–mail: rzeszow@telbank.pl

Siedlce
- Wyższa Szkoła Rolniczo–Pedagogiczna – Ośrodek Zarządzania Siecią Komputerową,
  tel. (0–25) 44–73–36, 44–10–11 w.1073,
  e–mail: hostmaster@wsrp.siedlce.pl

Sieradz
- INV@RNET,
  tel. (0–43) 27–67–09 w.265, fax 27–67–08,
  e–mail: info@inwar.com.pl

Skierniewice
- NASK, tel. (0–46) 33–22–11 do 15 w.203, 293

Słupsk
- BiCom,
  tel. (0–59) 42–35–41, fax 41–14–48,
  e–mail: office@bicom.slupsk.pl
- NASK, tel. (0–59) 42–89–70

Starachowice
- ELSAT Telewizja Kablowa,
  tel. (0–47) 74–94–72, tel./fax 74–84–72,
  e–mail: elsat@ikp.atm.com.pl
- NASK, tel. (0–47) 74–62–40, fax 74–60–48

Szczecin
- Akademickie Centrum Informatyki, Politechnika Szczecińska,
  tel. (0–91) 49–41–82, fax 34–09–46,
  e–mail: aci@man.szczecin.pl
- Home Space Net Sp.z o.o., tel./fax (0–91) 82–30–20
- iNET/Image Electronics,
  tel. (0–91) 59–44–89, fax 88–21–75,
  e–mail: biuro@inet.com.pl
- Multinet, tel. (0–91) 88–05–67, (0–800) 660–33
- Telbank S.A.,
  tel./fax (0–91) 34–77–49,
  e–mail: szczecin@telbank.pl
- TOPNet Szczecin,
  tel. (0–91) 34–71–17, tel./fax 88–38–17,
  e–mail: info@szczecin.top.pl
- Ubique Connexions,
  tel./fax (0–91) 88–95–16, 89–05–56,
  e–mail: ubique@ubique.com.pl

- UNIZETO Sp.z o.o,
  tel. (0–91) 23–30–41, fax 23–02–45,
  e–mail: unizeto@uni.man.szczecin.pl

Świdnica
- NASK, tel. (0–74) 52–10–05, 52–46–18
- ZETO Świdnica Sp.z o.o.,
  tel. (0–74) 52–20–71, fax 52–52–02,
  e–mail: administrator@zeto.swidnica.pl

Świebodzin
- NASK, tel. (0–688) 227–09, 244–42, 243–46

Tarnobrzeg
- Data Computer S.A.,
  tel. (0–15) 823–49–18,
  e–mail: mark@datcom.net.pl

Tarnów
- Firma Usługowa „IP" – Internet Polska,
  tel. (0–14) 21–65–81,
  e–mail: admin@ipl.net
- Tarnowski Ośrodek Informacyjny,
  tel. (0–14) 26–24–00, fax 26–24–04,
  e–mail: toi@toi.tarnow.pl
- Tarnowskie Centrum Informacji Gospodarczej,
  tel. (0–14) 21–00–92, fax 21–39–55,
  e–mail: cyborg@tcig.tarnow.pl

Toruń
- Anko–System,
  tel./fax (0–56) 230–74, tel. 263–44,
  e–mail: anko@anko.torun.pl
- Infocomp Sp.z o.o.,
  tel./fax (0–56) 231–26, 239–03, 263–35, 262–93,
  e–mail: ic@infocomp.torun.pl
- NASK, tel. (0–56) 272–73
- PDi – Publiczny Dostęp do Internetu Sp.z o.o.,
  tel. (0–56) 211–46,
  e–mail: rzm@torun.pdi.net, helpdesk@pdi.net
- P.U.T. Komtel Sp.z o.o.,
  tel. (0–56) 45–77–00,
  e–mail: info@komtel.torun.pl

Wałbrzych
- NASK, tel. (0–74) 239–21, 221–91

Warszawa
- Agencja Informacyjna Botar s.c.,
  tel./fax (0–22) 619–87–49, tel. 619–06–30,
  e–mail: info@botar.com.pl
- Allo–Allo s.c.,
  tel. (0–22) 620–50–50, tel./fax 624–31–16,
  e–mail: info@saxon.pip.com.pl
- ATM Sp.z o.o.,
  tel. (0–22) 610–60–73, 612–30–20, fax 610–41–44,
  e–mail: customer@atm.com.pl
- Elektron Sp.z o.o.,
  tel. (0–22) 627–26–66, fax 627–26–65,
  e–mail: elektron@poland.org, pomoc@elektron.pl
- GiGa Teleservice Sp.z o.o.,
  Centrum Informatyczne Uniwersytetu Warszawskiego,
  tel. (0–22) 828–43–58, 828–51–44, fax 828–96–55,
  e–mail: giga@giga.com.pl
- HBZ Internet Publishers,
  tel./fax (0–22) 663–67–92,
  e–mail: biuro@hbz.com.pl
- Home Space Net Sp.z o.o.,
  tel. (0–22) 661–64–20, (0–90) 22–25–07,
  e–mail: hsn@hsn.com.pl
- Internet Technologies Polska,
  tel. (0–22) 606–03–10, fax 606–03–14,
  e–mail: info@it.com.pl
- Multinet, tel. (0–800) 660–33
- NASK/WARMAN,
  tel. (0–22) 651–05–20 do 24, fax 651–05–00 do 19 w.207,
  e–mail: contact@nask.pl
- Optimus S.A., tel. (0–22) 37–32–23,
  tel./fax 36–73–01,
  e–mail: office@optimus.waw.pl
- PAGI S.A.,
  tel. (0–22) 640–48–71, 640–08–78, fax 640–08–89,
  e–mail: info@pagi.pl
- PDi – Publiczny Dostęp do Internetu Sp.z o.o.,
  tel. (0–22) 622–66–11,
  e–mail: helpdesk@pdi.net
- PerytNet,
  tel. (0–22) 651–42–23, fax 41–86–56,
  e–mail: info@perytnet.pl, peryt@perytnet.pl
- Polbox Sp.z o.o.,
  tel./fax (0–22) 36–02–59,
  e–mail: customer@polbox.pl
- Polska OnLine Sp.z o.o.,
  tel. (0–22) 663–50–86, fax 663–52–81,
  e–mail: info@pol.pl
- PL–net/EUnet Polska,
  tel. (0–22) 630–63–02, fax 630–63–05,
  e–mail: info@poland.eu.net
- QDnet s.c.,
  tel. (0–22) 622–57–57, fax 622–70–50,
  e–mail: info@qdnet.pl

- SM–Media/MediaNet/SatNet,
  tel./fax (0–22) 628–86–11, tel. 622–35–28,
  e–mail: sm@medianet.com.pl
- SuperMedia,
  tel. (0–22) 828–09–79,
  e–mail: info@supermedia.pl
- Telbank S.A.,
  tel. (0–22) 695–39–16, 695–37–56, fax 695–37–00,
  e–mail: marketing@telbank.pl
- Towarzystwo Gospodarcze S.A.,
  tel. (0–22) 620–02–51 w. 339, tel./fax 620–60–27,
  e–mail: tg@tg.com.pl
- UNIPOS Sp.z o.o.,
  tel. (0–22) 826–65–42, (0–601) 23–00–13,
  e–mail: info@unipos.com.pl
- Univ–Comp Sp.z o.o.,
  tel. (0–22) 693–71–73, fax 693–63–33,
  e–mail: wbelchow@univcomp.waw.pl
- UnivNet Sp.z o.o.,
  tel. (0–22) 645–51–51, fax 43–14–84,
  e–mail: info@univ.waw.pl
- WONET – American International Business Group Sp.z o.o.,
  tel. (0–22) 826–49–80, tel./fax 826–51–49,
  e–mail: sales@wonet.com.pl
- ZigZag,
  tel. (0–22) 627–21–80, fax 627–21–81,
  e–mail: customer@zigzag.pl

Wejherowo
- TOPNet Remus – Mr Jug s.c.,
  tel./fax (0–58) 72–34–04,
  e–mail: info@remus.top.pl

Włocławek
- NASK, tel. (0–54) 31–11–46

Wrocław
- Alfanet s.c.,
  tel. (0–71) 341–93–91,
  e–mail: an@wroc.net
- Auto Net Sp.z o.o.,
  tel./fax (0–71) 343–46–03,
  e–mail: office@auto.net.pl
- Emit Sp.z.o.o.,
  tel. (0–71) 72–18–48, modem/fax 72–17–33,
  e–mail: kontakt@emit.com.pl
- EurNet CSI, tel. (0–71) 72–96–00, fax 72–91–01
- GETIN,
  tel./fax (0–71) 21–42–53,
  e–mail: info@gnet.pl
- InfoNet,
  tel. (0–71) 320–24–89, tel./fax 21–74–46,
  e–mail: www@infonet.wroc.pl
- Mikrozet s.c.,
  tel./fax (0–71) 44–28–08,
  e–mail: mikrozet@mikrozet.wroc.pl
- Multinet,
  tel. (0–71) 342–01–94, fax 342–01–93
  e–mail: office@mtl.pl
- Optimus S.A.,
  tel. (0–71) 72–82–65 w. 171,
  e–mail: optimus@opnt.optimus.wroc.pl
- Telbank S.A., tel./fax (0–71) 44–83–64
- TOPNet Wrocław,
  tel. (0–71) 72–49–33, fax 44–44–61 w. 236,
  e–mail: info@wroclaw.top.pl
- Wrocławskie Centrum Sieciowo–Superkomputerowe,
  tel. (0–71) 20–39–21, 20–39–67, fax 22–57–97,
  e–mail: janyszek@pwr.wroc.pl

Zakopane
- ACK „Cyfronet" Kraków,
  tel. (0–165) 153–27
- TOPNet Zakopane – Alfa–Net Communications,
  tel. (0–165) 132–06,
  e–mail: info@zakopane.top.pl

Zawiercie
- TOPNet Zawiercie – ComNet,
  tel. (0–90) 31–98–62, (0–90) 31–49–36,
  e–mail: info@zawiercie.top.pl

Zielona Góra
- MAX Elektronik S.A.,
  tel. (0–68) 27–00–31, fax 27–16–14,
  e–mail: maxzg@max.com.pl
- Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli,
  tel. (0–68) 27–20–71 do 73,
  e–mail: marek@agata.odn.zgora.pl
- Telbank S.A.,
  tel./fax (0–68) 20–00–39
- ZETO,
  tel. (0–68) 24–10–50, 26–84–27, tel./fax 20–27–06,
  e–mail: info@zeto–zg.perytnet.pl

SPIS TREŚCI SECRET SERVICE

Jak co roku, wklepujemy spis treści wszystkich numerów SECRET SERVICE i w ten sposób powstaje potężna lista gier, o których napisaliśmy od początku istnienia pisma. Są już tego tysiące. Pięćdziesiąt trzy numery po średnio kilkadziesiąt stron miesięcznie (ostatnio aż 124) urastają do liczb zbyt wielkich, by objąć je pamięcią. Poniższy spis poprowadzi Was przez gąszcz gier, ale nie zastąpi uważnej lektury samych opisów. Uwzględniliśmy w nim również wprowadzoną w II połowie 1997 r. rubrykę W Imadle oraz znacznie starszą W Przygotowaniu.

Do zobaczenia na łamach SECRET SERVICE!

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
11A SIDE SOCCER	15	9	C64
11th HOUR	33	40	MAC, PC CD
1869	10	28	A, PC
1942:THE PACIFIC AIR WAR	16	32	PC
1st DIVISION MANAGER	16	9	C64
2 FAST 4 YOU	33	23	PC
3 SKULLS OF THE TOLTECS cz.1	39	58	PC CD
3 SKULLS OF THE TOLTECS cz.2	40	56	PC CD
31st CENTURY COMBAT – MECHWARRIOR 2	28	44	PC CD
3D ATLAS	30	72	PC CD
3D AUTOCOMBAT – INTERSTATE'76	47	38	PC CD
3D BODY ADVENTURE	19	55	PC CD
3D DINOSAUR ADVENTURE	19	55	PC CD
3D HYPER PINBALL	32	54	PC CD
3D VCR PINBALL	39	43	PC CD
4 INDOOR GAMES	19	8	C64, XL
4 SOCCER SIMULATORS	15	9	C64
4 MOST SPEED STUNTS	18	8	C64
4x4 OFF–ROAD RACING	5	9	A, C64, PC
4x4x2 SOCCER	51	22	PC CD
5th FLEET	22	66	PC
688 (I) HUNTER/KILLER	49	44	PC CD
688 ATTACK SUB	13	19	A, PC
7 DNI I 7 NOCY	35	40	PC
7th GUEST, THE	14	50	PC CD
7th LEGION	46	62	PC CD
7th LEGION	51	60	PC CD
9	47	50	PC CD
A–10 CUBA	45	40	MAC, PC CD
A–10 CUBA	47	40	PC CD
A–10 TANK KILLER	7	24	A, PC
A–TRAIN	6	34	A, PC
A BRIDGE TOO FAR – CLOSE COMBAT 2	52	72	PC CD
A PUZZLE OF FLESH – PHANTASMAGORIA 2	43	50	PC CD
A4 NETWORKS	31	59	PC CD
A.D. 2044	40	46	PC CD
A.D. COP	50	29	PC CD
ABE'S ODDYSEE – ODDWORLD	52	48	PC CD
ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER! – KING'S QUEST 5	9	20	A, PC
ABSOLUTE ZERO	48	30	PC CD
ABUSE	29	36	PC
ACE VENTURA PL	48	37	PC CD
ACES OF THE DEEP	19	32	PC
ACES OF THE PACIFIC	4	16	A, MAC, PC
ACES OVER EUROPE	10	10	PC
ACHTUNG SPITFIRE	51	44	PC CD
ACROSS THE RHINE	29	52	PC CD
ACTION SOCCER	34	30	PC CD
ACTUA SOCCER	31	26	PC CD
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	49	35	PC CD
ADMIRAL SEA BATTLES	44	57	PC CD
ADVANCED CIVILIZATION	33	54	PC CD
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS – ATF	37	38	PC CD
ADVENTURES IN TIME – FUTURE WARS	4	26	A, PC, ST
ADVENTURES OF ROBIN HOOD, THE	24	22	A, ST
ADVENTURES OF THE 5th MUSKETEER, THE – TOUCHE	33	44	PC CD
AEGIS – GUARDIAN OF THE FLEET	21	44	PC CD
AEGIS – GUARDIAN OF THE FLEET	33	28	PC CD
AERIAL RACERS	39	20	A
AFTERLIFE	38	56	PC CD
AGE OF EMPIRES	48	54	PC CD
AGE OF EMPIRES	52	76	PC CD
AGE OF RIFLES	40	62	PC CD
AGE OF RIFLES EDITOR	44	59	PC CD
AGE OF SAIL	43	58	PC CD
AGILE WARRIOR F–111X	43	33	PC CD
AIR BUCKS	20	21	A, PC
AIR TRAFFIC CONTROL SIMULATOR – TRACON	28	59	PC
AIR WARRIOR 2	48	32	PC CD
AIRLINES	20	21	PC
AL–QADIM – THE GENIE'S CURSE	16	28	PC
ALBION cz.1	38	43	PC CD
ALBION cz.2	39	56	PC CD
ALBION cz.3	40	54	PC CD
ALCATRAZ	6	16	A, PC
ALEX DAMPIER WORLD HOCKEY '95	25	59	PC
ALFA BOOT	17	10	XL
ALFABET ŚMIERCI	37	22	A, A12
ALICE IN WONDERLAND	13	48	A, PC, ST
ALIED GENERAL	33	56	MAC, PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
ALIEN BASH 2	38	18	A
ALIEN BREED 2	15	10	A, A12
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	23	33	A
ALIEN HUNTER	39	20	A
ALIEN INCIDENT	41	41	PC CD
ALIEN LEGACY	18	64	PC
ALIEN ODYSSEY	37	33	PC CD
ALIEN TARGET	37	19	A, A12
ALIEN TRILOGY	42	35	PC CD
ALIEN VIRUS	34	47	PC CD
ALIENS	34	48	PC CD
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS	20	68	PC
ALL TERRAIN RACING	25	30	A
ALLADIN	21	68	A12, PC
ALLO ALLO	25	28	A, PC
ALONE IN THE DARK 2	11	20	PC
ALONE IN THE DARK 3	24	30	PC CD
ALPHA STORM	47	29	PC CD
AMAZON – GUARDIANS OF EDEN	3	28	A, PC
AMERICA'S MAIN BATTLE TANK – iM1A2 ABRAMS	46	38	PC CD
AMERICAN ADVENTURE	19	55	PC, PC CD
AMERICAN CHALLENGE – LAMBORGHINI	13	7	A, PC
AMERICAN CIVIL WAR	38	64	PC CD
AMERICAN TAG TEAM WRESTLING	8	6	A, C64
AMIROBBO	40	20	A
AMOK	42	20	PC CD
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	5	30	A, PC, ST
ANCIENT CIVILIZATIONS – TIMELAPSE	47	44	PC CD
ANGEL DEVOID – FACE OF THE ENEMY	35	51	PC CD
ANIMAL	49	48	PC CD
ANVIL OF DAWN	35	52	PC CD
APACHE	31	36	PC CD
APIDYA	18	19	A
ARCADE AMERICA	34	27	PC
ARCADE FLIGHT SIMULATOR	13	6	C64
ARCADE POOL	21	24	A, PC
ARCHIMEDEAN DYNASTY	42	22	PC CD
ARCHON ULTRA	14	49	A, C64, PC
ARDENNES OFFENSIVE, THE (THE LAST BLITZKRIEG)	48	52	PC CD
ARDENY	16	63	PC
AREA 51	45	32	PC CD
ARENA	15	30	PC
ARKTYCZNE POLOWANIE	22	9	C64
ARMADA	9	25	PC
ARMADA – WING COMMANDER	20	66	PC, PC CD
ARMADA – WING COMMANDER	22	46	PC, PC CD
ARMAGEDDON	35	25	PC
ARMORED FIST	20	32	PC
ARMORED FIST 2	52	56	PC CD
ARMOUR GEDDON 2	17	30	A
ARNHEM	18	41	PC, ST, ZX
ARNIE	20	20	A, PC
AROUND THE PLANET	17	10	XL
ARTEFAKT PRZODKÓW	5	8	XL
ASCENDANCY	30	61	PC CD
ASSAULT RIGS	37	40	PC CD
ASTRAL	43	78	A, A12
ATF – ADVANCED TACTICAL FIGHTERS	37	38	PC CD
ATLANTA 1996 – OLYMPIC GAMES	39	32	PC CD
ATLANTIS´	48	38	MAC, PC CD
ATLAS OF EUROPE	32	73	PC CD
ATOMIA	8	10	XL
ATOMIC BOMBERMAN	50	28	PC CD
AUSTRALIAN RUGBY	43	25	PC CD
AV-8B HARRIER ASSAULT	12	24	A, PC
AXELERATOR	50	44	PC CD
AZRAEL'S TEAR	41	40	PC CD
BAD DAY ON THE MIDWAY	40	44	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
BAD MOJO	36	42	PC CD
BAKU BAKU	40	33	PC CD
BALDIES	47	58	PC CD
BALDUR'S GATE (WP)	51	14	PC CD
BALOR OF THE EVIL EYE	28	64	PC CD
BANGBOO	34	22	A, A12
BANGKOK KNIGHTS	20	10	C64
BANZAI BUG	50	41	PC CD
BARAHIR	6	8	XL
BARBARIAN	10	5	XL
BARYON	29	36	PC
BASTION	36	57	PC
BATMAN FOREVER	34	26	PC
BATMAN FOREVER ARCADE	44	24	PC CD
BATMAN RETURNS	3	36	A, PC
BATTLE ARENA NITOSHINDEN (BATTLE ARENA TOSHINDEN KIDS)	47	21	PC CD
BATTLE ARENA TOSHINDEN cz.1	37	28	PC CD
BATTLE ARENA TOSHINDEN cz.2	38	28	PC CD
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	39	26	PC CD
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	47	20	PC CD
BATTLE BEAST	30	28	PC CD
BATTLE BUGS	18	60	PC
BATTLE FOR ATLANTIS	11	34	PC
BATTLE FOR JACOB'S STAR – RENEGADE	28	45	PC CD
BATTLE ISLE 2 – TITAN'S LEGACY	19	80	A, PC CD
BATTLE ISLE 3 – SHADOW OF THE EMPEROR	34	56	PC CD
BATTLE OF ANTARES – MASTER OF ORION 2	43	56	PC CD
BATTLE SHIPS	9	25	C64, XL, ZX
BATTLE SHIPS	19	9	C64, XL, ZX
BATTLE SPORT	44	24	PC CD
BATTLECRUISER 3000 AD	40	40	PC CD
BATTLEGROUND: ARDENNES	31	58	PC CD
BATTLEGROUND: ARDENNES	34	59	PC CD
BATTLEGROUND: ARDENNES DE LUXE	43	57	PC CD
BATTLEGROUND 2: GETTYSBURG	33	58	PC CD
BATTLEGROUND 3: WATERLOO	38	66	PC CD
BATTLEGROUND 4: SHILLOH	39	64	PC CD
BATTLEGROUND 5: ANTIETAM	46	54	PC CD
BATTLEGROUND 6: NAPOLEON IN RUSSIA	48	55	PC CD
BATTLEGROUND 7: BULL RUN	50	64	PC CD
BATTLEMAGE – MAGIC THE GATHERING	44	55	PC CD
BATTLES IN TIME	37	55	PC CD
BATTLESHIP	51	45	PC CD
BATTLEZONE (WP)	52	15	PC CD
BEAST WITHIN, THE – GABRIEL KNIGHT 2 cz.1	34	37	PC CD
BEAST WITHIN, THE – GABRIEL KNIGHT 2 cz.2	35	48	PC CD
BEASTS AND BUMPKINS	49	54	PC CD
BEAUTY AND THE BEAST	5	36	A, PC, ST
BEAUTY AND THE BEAST	21	33	PC
BEAVIS & BUTT-HEAD – VIRTUAL STUPIDITY	33	48	PC CD
BEDLAM	41	30	PC CD
BEETHOVEN'S 2nd	10	9	A, PC
BEFORE THE WAR – VALHALLA cz.1	35	20	A, A12
BEFORE THE WAR – VALHALLA cz.2	36	22	A, A12
BEGINNING OF THE END, THE – D-DAY	19	78	A, PC
BENEATH A STEEL SKY	13	22	A, PC, CD
BENEATH A STEEL SKY	22	44	A, PC, CD
BENEFACTOR	18	20	A
BERMUDA SYNDROME	40	48	PC CD
BETRAYAL AT KRONDOR	15	32	PC
BETRAYAL IN ANTARA (WP)	46	14	PC CD
BETRAYAL IN ANTARA	47	51	PC CD
BETRAYAL IN ANTARA cz.1	49	60	PC CD
BEVERLY HILLBILLIES	15	19	PC
BEYOND THE DARK PORTAL – WARCRAFT 2 EXPANSION SET	38	60	PC CD
BEYOND THE VOID – RADIX	33	22	PC
BEZ KOMPROMISU	40	22	A, A12

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
BICYCLE BACCART	30	33	PC
BICYCLE GIN	30	32	PC
BIG 100, THE	13	5	A
BIG FOOT	12	6	C64
BIG RED ADVENTURE, THE	23	42	A12, PC
BIG RED ADVENTURE, THE	49	81	A12, PC
BIG RED RACING	30	32	PC
BIING	42	79	A
BIOFORGE	24	66	PC CD
BIRDS OF PREY	4	14	A, PC
BIRTRIGHT – THE GORGON'S ALLIANCE	47	52	PC CD
BITWA MORSKA	9	25	PC
BLACK CAULDRON, THE	3	27	PC
BLACK CRYPT	12	34	A
BLACK DAHLIA (WP)	52	13	PC CD
BLACK GATE, THE – ULTIMA 7	14	32	PC
BLACK GATE, THE – ULTIMA 7	17	42	PC
BLACK KNIGHT	33	28	PC CD
BLACK VIPER	38	23	A, A12
BLACKTHORNE	22	28	A, PC
BLADE OF DESTINY: REALMS OF ARCANIA	24	62	A, PC
BLADE RUNNER (WP)	51	16	PC CD
BLADE RUNNER	52	64	PC CD
BLIND WARS v.1.0	18	61	A, PC, ST
BLOB	8	34	A
BLOBZ	43	76	A12
BLOCKHEAD	47	77	A, A12
BLOOD	48	25	PC CD
BLOOD & MAGIC	43	60	PC CD
BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN	50	37	PC CD
BLOODNET	15	26	PC
BLOODWINGS	32	49	PC CD
BLUE & THE GREY, THE	10	32	PC
BLUE BARON	18	10	C64, XL
BLUE FORCE	7	18	PC
BLUE ICE	45	42	PC CD
BLUES BROTHERS, THE	23	36	A, PC
BMX NINJA	18	8	C64
BODY BLOWS	6	21	A, PC
BODY BLOWS GALACTIC	13	10	A, A12
BODY SLAM	32	22	PC
BOGINI Z MARSA – VINYL	29	38	PC
BOGRATS	44	76	A12
BOMBMANIA	34	22	A, A12
BRAIN DEAD 13	34	36	PC CD
BRAINBALL	40	20	A
BREATHLESS	35	18	A12
BREED'96	39	20	A
BREMEN TOWN MUSICIAN	21	33	PC
BRET HULL HOCKEY	25	59	PC
BRIAN LARA'S CRICKET'96	48	78	A12
BRIDGE	16	42	PC
BRIDGE	21	27	PC
BRIDGE 7.0	21	27	PC
BRIDGE 8.0	21	27	PC
BRIDGE BARON	21	28	PC
BRIDGE CHAMPION WITH OMAR SHARIFF	21	28	PC
BRIDGE MASTER	21	27	PC
BRIDGE OLYMPIAD	21	28	PC
BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS – CIRCLE OF BLOOD cz.1	42	46	PC CD
BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS – CIRCLE OF BLOOD cz.2	43	46	PC CD
BROKEN SWORD 2 – THE SMOKING MIRROR (WP)	47	10	PC CD
BROKEN SWORD 2 – THE SMOKING MIRROR	50	58	PC CD
BROKEN SWORD 2 – THE SMOKING MIRROR (IM)	52	84	PC CD
BRUTAL PAWS OF FURY	27	24	A, PC
BRYDŻ v.1.0	38	17	A, A12
BRZDĄC	35	24	PC
BUBBA 'N' STICK	12	19	A
BUBBLE BOBBLE	40	33	PC CD
BUCCANEER	52	68	PC CD
BUD TUCKER IN REAL TROUBLE (PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA)	42	44	PC CD
BUD TUCKER IN REAL TROUBLE (PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA)	48	42	PC CD
BUG	41	26	PC CD
BUG ADVENTURE	19	55	PC CD
BUGGY BOY	11	6	A, C64, PC
BUILDING OF A DYNASTY, THE – DUNE 2	9	12	A, PC
BULLY'S SPORTING DARTS	16	46	A, PC, ST
BUREAU 13	26	40	PC, PC CD
BURIED IN TIME – THE JOURNEYMAN PROJECT 2	31	52	PC CD
BURNOUT	44	75	A12, A40
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	8	12	PC
CABAL	20	26	A, C64
CADAVER	9	14	A, PC, ST
CAESAR 2	31	60	PC CD
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	47	45	PC CD
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	49	58	PC CD
CAMPAIGN 2	26	60	A, PC
CANNON FODDER	11	10	A, PC
CANNON FODDER 2	21	20	A, PC
CAPITAL PUNISHMENT	43	79	A12, A40
CAPITALISM	32	56	PC CD
CAPTAIN QUAZAR	46	32	PC CD
CAR & DRIVER	4	29	PC
CARMAGEDDON	47	37	PC CD
CARRIER STRIKE	6	30	PC
CARRIERS AT WAR	1 i 2 6	28	PC
CASTLE	7	8	C64
CASTLE KINGDOMS	48	76	A, A12
CASTLE MASTER	25	20	A, C64, ST
CASTLES 2	4	32	A, PC
CATFIGHT	40	31	PC CD
CATZ! – YOUR COMPUTER PETZ	51	41	PC CD
CAVE WARS	44	58	PC CD
CAVEMAN	16	8	XL
CAVEMAN UGH–LYMPICS	7	17	A, C64, PC
CEDRIC	34	20	A, A12
CHAMPIONSHIP MANAGER'93	28	30	PC
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	39	35	PC CD
CHAOS CONTROL	30	62	PC CD
CHAOS ENGINE 2, THE	46	76	A12
CHAOS OVERLORD	38	58	PC CD
CHARLIE J COOL	39	21	A, A12
CHARLY	33	22	PC
CHILDREN OF THE ATOM – X–MEN	47	22	PC CD
CHRONICLES OF THE SWORDS cz.1	37	37	PC CD
CHRONICLES OF THE SWORDS cz.2	38	48	PC CD
CHRONOMASTER cz.1	35	47	PC CD
CHRONOMASTER cz.2	36	44	PC CD
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	9	34	PC
CIEMNA STRONA	51	77	A, A12
CINDRELLA	21	33	PC
CIRCLE OF BLOOD – BROKEN SWORD	42	46	PC CD
CITY OF ANGELS – THE CROW	44	22	PC CD
CITY OF LOST CHILDREN, THE (WP)	43	8	PC CD
CITY OF LOST CHILDREN, THE	44	42	PC CD
CIVIL WAR, THE	27	62	PC, PC CD
CIVIL WAR GENERAL – ROBERT E.LEE	40	60	PC CD
CIVILIZATION	3	30	A, PC, ST
CIVILIZATION	14	43	A, PC, ST
CIVILIZATION 2 cz.1	35	55	PC CD
CIVILIZATION 2 cz.2	37	59	PC CD
CIVNET	35	61	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
CLANDESTINY	43	38	PC CD
CLASH (WP)	44	10	PC CD
CLASH	50	65	PC CD
CLASH OF STEEL	14	46	PC
CLOSE COMBAT	39	66	PC CD
CLOSE COMBAT 2 – A BRIDGE TOO FAR	52	72	PC CD
CLOUDS OF XEEN – MIGHT & MAGIC 4	11	48	PC
CLUB & COUNTRY	37	18	A, A12
CLUB FOOTBALL THE MANAGER	28	30	PC
CLUE, THE	20	24	A, A12, PC
CLYDE'S REVENGE	31	22	PC
COALA – CUTE NAME DEADLY WEAPON	32	16	A12
CO DO GROSZA	23	30	A
COLLEGE SLAM	35	24	PC
COLONIZATION	19	76	PC
COLONIZATION PL	22	63	PC
COLORADO	7	28	A, PC, ST
COLOSUS CHESS 4.0	19	8	C64, XL, ZX
COMANCHE – MAXIMUM OVERKILL	17	32	PC
COMANCHE v 2.0	29	51	PC CD
COMANCHE 3	47	42	PC CD
COMBAT AIR PATROL	12	20	A
COMBAT AIR PATROL	30	34	A, PC, CD
COMIX ZONE	33	30	PC CD
COMMAND & CONQUER	30	66	PC CD
COMMAND & CONQUER – COV. OPS	35	36	PC CD
COMMAND & CONQUER 2: RED ALERT	42	60	PC CD
COMMAND & CONQUER 2 – RED ALERT: COUNTERSTRIKE	46	56	PC CD
COMMAND & CONQUER 2 – RED ALERT: COUNTERSTRIKE	48	58	PC CD
COMMAND & CONQUER 2 – RED ALERT: AFTERMATH	52	68	PC CD
COMMANDER BLOOD	24	50	PC CD
COMPANIONS OF XANTH	13	50	PC
COMPTON S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA	23	55	PC CD
CONAN THE CIMMERIAN	5	22	A, PC
CONFLICT: KOREA 1950	18	62	A, PC
CONQUER	37	54	PC
CONQUEROR AD 1086	37	58	PC CD
CONQUEST v.1.3	11	34	PC
CONQUEST EARTH (WP)	47	15	PC CD
CONQUEST EARTH	51	54	PC CD
CONQUEST OF JAPAN	13	46	A, PC
CONQUEST OF THE LONGBOW	5	24	PC
CONQUEST OF THE NEW WORLD	37	60	PC CD
CONSTRUCTOR	51	48	PC CD
COOL WORLD	17	19	A, C64
CORRIDOR 7	22	31	PC
COSMIC GENDER–BENDER, THE – REX NEBULAR	4	22	PC
COSMIC SPACEHEAD	16	10	A, PC
COUNT DUCKULA	18	9	A, C64
COUNT DUCKULA 2	18	9	A, C64
COVER GIRL STRIP POKER	16	19	A, PC
COVERT OPERATIONS – COMMAND & CONQUER	35	36	PC CD
CRAZY EIGHT	16	42	PC
CREATION OF NATION, THE – UTOPIA	14	28	A, PC
CREATURES	20	8	C64
CREATURES	45	62	PC CD
CRIBBAGE	16	42	PC
CRICKET	34	52	PC CD
CRICKET'97	50	32	PC CD
CRIME PATROL	20	46	PC CD
CROSSBOW	15	7	A
CROW, THE - CITY OF ANGELS	44	22	PC CD
CRUISE FOR A CORPSE	8	34	A, PC, ST
CRUSADER – NO REMORSE	30	36	PC CD
CRUSADER – NO REGRET	40	34	PC CD
CRYPT, THE	25	21	A, C64, ST
CRYSTAL DRAGON	31	16	A, A12
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	8	10	A, C64
CUE BOY	16	9	C64
CURSE OF ENCHANTIA	13	44	A, PC
CURSE OF MONKEY ISLAND, THE – THE SECRET OF MONKEY ISLAND 3 (WP)	49	11	PC CD
CURSE OF MONKEY ISLAND, THE – THE SECRET OF MONKEY ISLAND 3	52	60	PC CD
CUSTER'S LAST COMMAND	28	60	PC
CUTE NAME DEADLY WEAPON – COALA	32	16	A12
CYBER GLADIATORS	44	20	PC CD
CYBERFORCE – ZNIEWOLONY UMYSŁ	31	18	A, A12
CYBERBLOCKS	13	7	C64
CYBERIA	24	44	PC CD
CYBERJUDAS	38	63	PC CD
CYBERMAGE	33	36	PC CD
CYBERRACE	15	31	PC
CYBERSPEED	32	33	PC CD
CYBERSTORM – MISSION FORCE	40	58	PC CD
CYBERSTRIP	33	23	PC
CYBERWAR	21	46	PC CD
CYCLEMANIA	23	53	PC CD
CYCLEMANIA	36	34	PC CD
CYCLONES	22	31	PC, PC CD
CYCLONES	33	28	PC, PC CD
CYRIL	35	24	PC
CYTADELA	27	22	A, A12
CYWILIZACJA	11	6	XL
D	38	47	PC CD
D–DAY	29	76	PC
D–DAY: AMERICA INVADES V FOR VICTORY 7	51	66	PC
D–DAY – THE BEGINNING OF THE END	19	78	A, PC
DAEDALUS ENCOUNTER, THE	29	50	MAC, PC CD
DAGGERFALL	41	42	PC CD
DAIKATANA (WP)	50	17	PC CD
DALEK ATTACK	22	23	A, PC
DAN WILDER	30	21	A, A12
DANGEROUS STREETS	16	46	A, PC
DARK ABYSS	11	5	XL
DARK COLONY (WP)	48	14	PC CD
DARK COLONY	50	74	PC CD
DARK COLONY (IM)	51	64	PC CD
DARK EARTH	49	46	PC CD
DARK EYE, THE	38	52	PC CD
DARK FORCES	22	31	PC CD
DARK FORCES	24	68	PC CD
DARK REIGN – THE FUTURE OF WAR	51	56	PC CD
DARK STRIKE	30	33	PC
DARK SUN – WAKE OF THE RAVAGER cz.1	22	40	PC
DARK SUN – WAKE OF THE RAVAGER cz.2	23	48	PC
DARKLIGHT CONFLICT	48	33	PC CD
DARKNESS HOUR	12	6	XL
DARKNESS HOUR	20	10	XL
DARKENING, THE – PRIVATEER 2	42	42	PC CD
DARKSEED	10	34	A, PC
DARKSEED	17	44	A, PC, CD
DARKSEED 2 cz.1	32	46	MAC, PC CD
DARKSEED 2 cz.2	33	42	MAC, PC CD
DARKSIDE OF XEEN – MIGHT & MAGIC 5	12	28	PC
DAS RAD VON TALMAR – TRAPPED	44	74	A12
DATE GIRLS	39	24	A, A12
DAUGHTER OF SERPENTS	19	48	PC
DAYTONA USA	42	32	PC CD
DAWN PATROL	24	28	A, PC, CD
DAWN PATROL	33	28	A, PC, CD
DAY OF THE TENTACLE	5	18	PC
DEADLINE	37	34	PC CD
DEADLOCK	40	64	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
DEADLY GAMES	41	56	PC CD
DEADLY TIDE	44	30	PC CD
DEATH GATE	24	38	PC, PC CD
DEATH MASK	22	33	A
DEATH RALLY	45	22	PC CD
DEATHTRAP DUNGEON (WP)	49	15	PC CD
DECATHLON	39	34	PC CD
DECATHLON 3DO GAMES	49	30	PC CD
DEEP CORE	24	27	A
DEFEND THE ALAMO	17	65	PC
DEJA VU	5	8	A, C64, ST
DELTA 5	18	30	PC
DEMENTIA (WP)	50	24	PC CD
DER PATRIZER	8	28	A, PC
DESCENT	22	32	PC, PC CD
DESCENT	25	68	PC, PC CD
DESCENT 2	35	84	PC CD
DESERT RATS	16	64	PC, ST, ZX
DESERT STORM	11	23	PC
DESERT STRIKE – RETURN TO THE GULF	16	37	A, PC, CD
DESERT STRIKE – RETURN TO THE GULF	18	45	A, PC, CD
DESERT WOLF	39	18	A, A12
DESTINY	43	59	PC CD
DESTROYER	3	7	C64, PC, ST
DESTRUCTION DERBY	32	84	PC CD
DESTRUCTION DERBY 2	42	33	PC CD
DETROIT	17	59	A, A12, PC
DEUS	45	43	PC CD
DEUTEROS	8	32	A, ST
DIABLO	44	52	PC CD
DIABLO	48	48	PC CD
DIE BY THE SWORD (WP)	49	16	PC CD
DIE HARD 2	7	9	C64
DIE HARD TRILOGY	45	33	PC CD
DIG, THE	34	44	PC CD
DIGGERS	16	44	A, A12, PC
DIGI DUCK	20	10	XL
DINOPARK TYCOON	8	17	PC
DINOSAUR DETECTIVE AGENCY	24	28	A, PC
DINOSAUR HUNTER – TUROK	51	31	PC CD
DIRECTORS CUT, THE – WORMS	46	79	A, A12
DISCWORLD	26	34	PC CD
DISCWORLD 2 – MISSING PRESUMED...!?	42	45	PC CD
DISCWORLD 2 – MISSING PRESUMED...!?	46	46	PC CD
DISSOLUTION OF ETERNITY – QUAKE	48	24	PC CD
DIVIDED DESTINY – OUTPOST 2 (WP)	47	11	PC CD
DIVIDED DESTINY – OUTPOST 2	50	69	PC CD
DNA	43	78	A, A12
DOGDAY	49	49	PC CD
DOGS OF WAR	20	26	A, ST
DOGZ! – YOUR COMPUTER PETZ	51	41	PC CD
DOJO DAN	7	11	A
DOMAN	28	22	A
DOOM	10	36	PC
DOOM 2	17	68	PC
DOUBLE, THE	25	19	C64
DOUBLE, THE – MANCHESTER UNITED	31	27	A, PC, CD
DOWN IN THE DUMPS	39	60	MAC, PC CD
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	31	56	PC CD
DR. MAD	25	19	C64
DRACULA UNLEASHED	17	45	PC CD
DRAGON DICE	50	66	PC CD
DRAGON LORE	25	40	PC CD
DRAGON LORE	33	28	PC CD
DRAGON LORE 2 – THE HEART OF THE DRAGON MAN	45	48	PC CD
DRAGON SPHERE	14	26	PC CD
DRAGON'S LAIR	33	28	PC CD
DRAGON'S LAIR 3	3	22	A, PC, ST
DRAGONHEART – FIRE & STEEL	43	29	PC CD
DRAGY AND CROCO	39	23	A, A12
DRAGONSTONE	31	18	A, A12
DREAMS TO REALITY	52	36	PC CD
DREAMWEB	19	30	A, PC
DREAMWEB	32	51	A, PC, CD
DREENSHAR DZIEŁO MAGÓW	50	86	A, A12
DRILLER	25	21	A, C64, ST
DRIP	21	10	C64
DROID	9	9	C64
DROWNED GOD	46	43	PC CD
DRUG WARS	23	54	PC CD
DRUID	32	50	PC CD
DUCH W OPERZE	49	77	PC CD
DUKE NUKEM 3D	34	84	PC CD
DUNE cz.1	13	20	A, PC, CD
DUNE cz.2	14	25	A, PC, CD
DUNE 2 – THE BUILDING OF A DYNASTY	9	12	A, PC
DUNGEON HACK	26	31	PC
DUNGEON KEEPER cz.1	47	54	PC CD
DUNGEON KEEPER cz.2	49	62	PC CD
DUNGEON MASTER 2 – THE LEGEND OF SKULLKEEP	30	56	PC CD
DUST cz.1	36	60	PC CD
DUST cz.2	37	44	PC CD
DYNA BLASTER	7	15	A, PC
DYNAMO	6	16	A, PC
EAGLE EYE MYSTERIES	15	23	PC
EARTH 2140	52	71	PC CD
EARTHSIEGE 2	36	38	PC CD
EARTHSIEGE 3 (WP)	50	20	PC CD
EARTHWORM JIM	32	22	PC
EARTHWORM JIM 2	37	41	PC CD
ECOQUEST 1 – LOST SECRET OF THE RAINFOREST	3	14	A, MAC, PC
ECSTATICA	21	34	PC, PC CD
ECSTATICA 2 (WP)	45	9	PC CD
ECSTATICA 2 cz.1	46	48	PC CD
EF 2000 – EUROFIGHTER 2000 cz.1	34	34	PC CD
EF 2000 – EUROFIGHTER 2000 cz.2	35	34	PC CD
EF 2000 v.2 – EUROFIGHTER 2000 v.2	50	50	PC CD
EIGHT BALL DELUXE	13	29	PC
EKSPERYMENT DELFIN cz.1	21	25	A
EKSPERYMENT DELFIN cz.2	22	19	A
ELF	20	22	A, PC, ST
ELITE 2 – FRONTIER	12	44	A, PC, ST
ELITE 3 – FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS	31	35	PC
EKSTERMINACJA	45	10	PC CD
ELVIRA ARCADE	24	19	A, C64
EMPEROR OF THE FADING SUN	46	60	PC CD
EMPIRE DELUXE	3	34	PC
EMPIRE DELUXE 2	51	66	PC
EMPIRE OF THE ANGEL	8	29	PC
EMPIRE SOCCER'94	16	46	A, PC, CD
EMPIRE SOCCER'94	33	28	A, PC, CD
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	37	73	PC CD
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	44	70	PC CD
ENCYKLOPEDIA SEKSU	49	79	PC CD
ENCYKLOPEDIA SPORTU	48	71	PC CD
ENDZONE	25	19	C64, ZX
ENEMY NATIONS	50	76	PC CD
ENEMY TEMPEST OF VIOLENCE	50	87	A, A12
ENEMY UNKNOWN – UFO	14	44	PC, PC CD
ENEMY UNKNOWN – UFO	20	46	PC, PC CD
ENEMY UNKNOWN – UFO	25	62	PC, PC CD
ENERGY MOVER	40	22	A, A12
ENTITY	12	50	PC
ENTOMORPH	31	50	MAC, PC CD
ENTOMORPH	36	34	PC CD
EPIC	15	22	A, PC, ST
EPIC	30	16	A, A12, PC

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
EPIC PINBALL	13	28	PC
ERADICATOR	50	30	PC CD
ERIC THE UNREADY	19	28	PC
ESCAPE FROM DELIRIUM	45	22	PC CD
ESCAPE TO NORMANDY – THE TRAIN	8	6	C64, PC, ZX
ESKADRA	39	19	A, A12
ESOTERIA 3	45	11	PC CD
ESPN BASEBALL TONIGHT	24	29	PC
ESPN EXTREME GAMES	39	36	PC CD
ETERNAL	21	10	C64
EUCHRE	16	42	PC
EUREKA	15	6	XL
EURO'96	38	33	PC CD
EUROFIGHTER 2000 – EF 2000 cz.1	34	34	PC CD
EUROFIGHTER 2000 – EF 2000 cz.2	35	34	PC CD
EUROFIGHTER 2000 v.2 – EF 2000	50	50	PC CD
EUROPEAN CHALLENGE – KICK OFF 3	24	23	A, PC
EUROPEAN CHALLENGE – KICK OFF 3	36	27	A, PC, CD
EUROPLUS+	34	72	PC CD
EVASIVE ACTION	17	33	PC
EVIL'S DOOM	46	77	A12
EVOLUTION	42	79	A
EXILE	33	18	A12
EXPECT NO MERCY	33	30	PC CD
EXTREME ASSAULT	48	35	PC CD
EXTREME PINBALL	32	55	PC CD
EYE OF THE BEHOLDER 2 – THE LEGEND OF DARKMOON	28	40	A, PC
EYE OF THE BEHOLDER 3	4	24	A, PC, ST
F/A–18 HORNET 3.0	47	41	PC CD
F–1 TORNADO	26	10	C64
F–14 TOMCAT SIMULATOR, THE – FLEET DEFENDER	14	22	PC
F–15 STRIKE EAGLE 3	9	28	PC, PC CD
F–15 STRIKE EAGLE 3	19	52	PC, PC CD
F–16 COMBAT PILOT	17	66	A, C64, PC
F–16 FIGHTING FALCON	49	42	PC CD
F/A–18 HORNET – NAVAL STRIKE FIGHTER	14	34	PC
F–22 LIGHTNING	42	38	PC CD
F1 MANAGER	42	29	PC CD
F1 (VROOM)	15	34	A, PC
FABLE cz.1	42	56	PC CD
FABLE cz.2	43	42	PC CD
FABLES AND FIENDS – THE LEGEND OF KYRANDIA 1 cz.1	6	36	A, PC, CD
FABLES AND FIENDS – THE LEGEND OF KYRANDIA 1 cz.2	14	49	A, PC, CD
FACE OF THE ENEMY – ANGEL DEVOID	35	51	PC CD
FADE TO BLACK	30	52	PC CD
FAERY TALE ADVENTURE 2 – HALLS OF THE DEAD	49	67	PC CD
FALCON 3.0	8	14	PC
FALCON 4.0 (WP)	50	21	PC CD
FALLEN HAVEN	46	57	PC CD
FALLOUT (WP)	47	12	PC CD
FALLOUT	52	66	PC CD
FANTASTIC SOCCER	26	10	C64
FANTASY EMPIRES	23	76	PC, PC CD
FANTASY GENERAL	36	58	PC CD
FANTASY WORLD DIZZY	4	10	A, C64, PC
FASCINATION	29	48	PC
FAST FOOD DIZZY	7	10	A, C64, PC
FATAL FURY 3	45	20	PC CD
FATAL RACING	30	84	PC CD
FATE OF ATLANTIS – INDIANA JONES 4	14	25	A, PC, CD
FATE OF ATLANTIS – INDIANA JONES 4	17	38	A, PC, CD
FATUM	6	7	XL
FEARS	33	18	A12
FEEBLE FILES, THE	50	57	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
FIELDS OF BATTLE	36	52	PC
FIELDS OF GLORY	7	29	A, PC
FIELDS OF GLORY	18	63	A, PC
FIFA'96 – VIRTUAL STADIUM SOCCER	32	30	PC CD
FIFA'97 (WP)	41	10	PC CD
FIFA'97	42	26	PC CD
FIFA'98	52	26	PC CD
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	36	27	A, PC CD
FIFA SOCCER	19	52	PC, PC CD
FIFA SOCCER MANAGER	49	31	PC CD
FIFTH ELEMENT (WP)	51	13	PC CD
FIGHTING FORCE	51	20	PC CD
FINAL FANTASY 7 (WP)	44	11	PC CD
FINAL FOUR BASKETBALL – NCAA'97	47	27	PC CD
FINAL SPLATT	39	20	A
FIRE & ICE	10	9	A, PC
FIRE & STEEL – DRAGONHEART	43	29	PC CD
FIRE BRIGADE	6	27	PC, ST
FIRE FIGHT	38	34	PC CD
FIRE FIGHT	40	35	PC CD
FIRE FORCE	27	20	A
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	32	36	PC CD
FIRO & KLAWD	45	30	PC CD
FIRST ENCOUNTER – FRONTIER – ELITE 3	31	35	PC
FIST FIGHTER	9	10	C64
FLASHBACK cz.1	4	34	A, PC, ST
FLASHBACK cz.2	5	34	A, PC, ST
FLEET DEFENDER – THE F–14 TOMCAT SIMULATOR	14	22	PC
FLEET DEFENDER GOLD – THE F–14 TOMCAT SIMULATOR	23	53	PC CD
FLIGHT COMMANDER 2	22	62	PC
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	27	32	A, PC, CD
FLIGHT OF THE INTRUDER	18	28	PC
FLIGHT SIMULATOR 5	9	24	PC
FLIGHT SIMULATOR 6	42	40	PC CD
FLIGHT SIMULATOR 98	51	38	PC CD
FLIGHT UNLIMITED	29	78	PC CD
FLIGHT UNLIMITED	36	34	PC CD
FLYING CORPS	45	38	PC CD
FOOTBALL GLORY	28	31	PC
FOOTBALL LIMITED	34	31	PC, PC CD
FOOTBALL MANAGER	25	19	C64
FOOTBALL MANAGER 2	25	19	C64
FOOTBALL MANAGER 2	26	19	C64
FOOTBALL MANAGER 3	25	19	C64
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP	26	19	C64
FOREST DUMB	32	18	A, A12
FOREST DUMB FOREVER	44	76	A, A12
FORMULA 1 (WP)	46	12	PC CD
FORMULA 1	47	35	PC CD
FORMULA KARTS	49	100	PC CD
FORMULA ONE GRAND PRIX	8	12	A, PC
FORMULA ONE GRAND PRIX UNLIMITED	7	5	A, PC
FORSAKEN (WP)	50	23	PC CD
FORTRESS OF DR. RADIAKI, THE	22	32	PC
FOURTH GENERATION	35	35	PC
FRAGILE ALLEGIANCE	45	54	PC CD
FRANKENSTEIN	18	10	A, ST
FRANKENSTEIN	23	37	PC
FRANKENSTEIN JUNIOR	13	6	C64
FRANKENSTEIN – THROUGH THE EYES OF THE MONSTER cz.1	34	49	PC CD
FRANKENSTEIN – THROUGH THE EYES OF THE MONSTER cz.2	35	44	PC CD
FRANKO	16	21	A
FRANKO PC	40	31	PC
FRED'S BACK	15	9	C64
FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST	10	30	PC

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
FRONT LINES	26	64	PC
FRONT PAGE FOOTBALL	11	25	PC
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO'96 SEASON	32	32	PC CD
FRONTIER – ELITE 2	12	44	A, PC, ST
FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS – ELITE 3	31	35	PC
FULL THROTTLE	26	68	PC CD
FULL TILT	33	51	PC CD
FUN WITH 100 WORDS	33	22	PC
FUNTURATUM	46	78	A, A12
FURY OF THE FURRIES	12	52	A, PC
FUTURE DIMENSIONS	31	25	PC
FUTURE OF WARS, THE – DARK REIGN	51	56	PC CD
FUTURE SHOCK – THE TERMINATOR	32	38	PC CD
FUTURE WARS – ADVENTURES IN TIME	4	26	A, PC, ST
FUZZY'S WORLD OF MINIATURE SPACE GOLF	29	37	PC
FX FIGHTER	27	28	PC CD
FX FIGHTER	29	64	PC CD
FX FIGHTER	36	34	PC CD
FX FIGHTER TURBO	46	24	PC CD
G–FORCE – STRATEGIC FLIGHT SIMULATION (MIG–29M SUPERFULCRUM)	18	28	PC
G–NOME	47	30	PC CD
G–POLICE	52	30	PC CD
GABRIEL KNIGHT – SINS OF THE FATHERS cz.1	11	52	PC CD
GABRIEL KNIGHT – SINS OF THE FATHERS cz.2	12	50	PC CD
GABRIEL KNIGHT 2 – THE BEAST WITHIN cz.1	34	37	PC CD
GABRIEL KNIGHT 2 – THE BEAST WITHIN cz.2	35	48	PC CD
GALACTIC VOID MINER!	31	22	PC
GALACTIC WARRIOR RATS	22	23	A
GATE 2 FREEDOM	32	20	A, A12
GATEWAY	28	38	PC
GATEWAY 2 – HOMELAND	24	40	PC
GAZZA'S SUPER SOCCER	26	19	C64
GEAR WORKS	13	5	A, PC
GEEK SHOT 1	37	20	A
GEEK SHOT 2	37	20	A
GENE MACHINE, THE	39	48	PC CD
GENETIC SPECIES	48	79	A12
GENEWARS	41	55	PC CD
GENDER WARS	41	32	PC CD
GENERATIONS – STAR TREK	50	51	PC CD
GENESIA	13	32	A, PC
GENGHIS KHAN 2	16	60	PC
GENIES'S CURSE, THE – AL–QADIM	16	28	PC
GEX	41	26	PC CD
GHOST HUNTERS	13	6	C64
GIEŁDA ŚWIATOWA	38	23	A, A12
GIN RUMMY	16	42	PC
GLOBAL DOMINATION	11	43	A, PC
GLOBAL EFFECT	4	30	A, PC, ST
GLOBAL WAR	9	9	XL
GLOBAL WARFARE SIMULATOR	11	34	PC
GLOOM	28	22	A12
GLOOM DELUXE	35	19	A12
GOBLINS	19	36	A, PC, ST
GOBLINS 2	20	30	A, PC
GOBLINS 3	10	16	PC
GODS	13	34	A, PC, ST
GOLD HUNTER	5	10	XL
GOLDEN AXE	11	6	A, C64, PC
GOLGOTHA (WP)	48	11	PC CD
GONE FISHIN'	21	41	PC CD
GOOSEBUMPS	45	44	PC CD
GORGON'S ALLIANCE, THE – BIRTRIGHT	47	52	PC CD
GRAND PRIX 2	39	38	PC CD
GRAND PRIX MANAGER	33	32	PC CD
GRAND SLAM BRIDGE	21	27	PC
GRAND SLAM BRIDGE 2	21	27	PC
GRAND THEFT AUTO	52	46	PC CD
GRANDEST FLEET 2, THE	28	63	PC
GREAT BATTLES OF ALEXANDER, THE	49	70	PC
GREAT ESCAPE	9	10	A, C64, PC
GREAT GAME, THE – SPYCRAFT	37	47	PC CD
GREAT NAVAL BATTLES 2 – GUADALCANAL	15	49	PC
GREAT NAVAL BATTLES 3	24	62	PC
GREAT NAVAL BATTLES 4	32	56	PC CD
GREAT NAVAL BATTLES 4	36	34	PC CD
GREAT NAVAL BATTLES 5	42	58	PC CD
GUADALCANAL – GREAT NAVAL BATTLES 2	15	49	PC
GUARDIAN	33	17	A12
GUARDIAN ANGEL, THE	13	6	C64
GUARDIAN OF THE FLEET – AEGIS	21	44	PC CD
GUARDIAN OF THE FLEET – AEGIS	33	28	PC CD
GUARDIANS OF DESTINY – LANDS OF LORE 2 (WP)	46	13	PC CD
GUARDIANS OF DESTINY – LANDS OF LORE 2	49	56	PC CD
GUARDIANS OF DESTINY – LANDS OF LORE 2 (IM)	52	86	PC CD
GUARDIANS OF EDEN – AMAZON	3	28	A, PC
GUILTY	23	46	A, PC, CD
GUILTY	24	43	A, PC, CD
GULP	34	22	A, A12
GUNSHIP 2000	5	16	A, PC, ST
GUS GOES TO CYBERTOWN	28	43	PC CD
GUTS AND GARTERS	49	37	PC CD
HALLS OF THE DEAD – FAERY TALE ADVENTURE 2	49	67	PC CD
HAMMER OF GODS	33	60	PC CD
HAND OF FATE – THE LEGEND OF KYRANDIA 2	11	26	PC
HAND OF FATE – THE LEGEND OF KYRANDIA 2 PL	18	28	PC
HANNIBAL	26	61	PC
HARDCORE 4x4	50	45	PC CD
HARDBALL	24	59	PC
HARDCORE BOMBERBOY	39	20	A
HARDWAR	49	38	PC CD
HARPOON	9	31	A, PC
HARPOON v.1.51	22	64	A, PC
HARPOON 2	23	75	PC
HARPOON 2 ADMIRAL'S EDITION	41	54	PC CD
HARPOON 386 v.1.3	9	32	PC
HARPOON CLASIC	22	64	PC CD
HARRY'S BALLOONS	39	22	A12
HARVEST OF SOULS – SHIVERS 2	47	46	PC CD
HARVESTER cz.1	42	54	PC CD
HARVESTER cz.2	43	52	PC CD
HEART OF CHINA	8	22	A, PC
HEART OF THE DRAGON MAN, THE – DRAGON LORE 2	45	48	PC CD
HEART OF THE TIGER – WING COMMANDER 3	23	82	PC CD
HEARTS	16	42	PC
HEAVY GEAR	52	38	PC CD
HEIMDALL	10	14	A, PC, ST
HEIMDALL 2	18	22	A, A12, PC
HEIR TODAY, GONE TOMORROW – KING'S QUEST 6	4	36	A, MAC, PC
HEIRS TO THE THRONE	13	43	PC
HELICOPS	47	28	PC CD
HELL	24	42	PC CD
HELL	25	32	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
HELLBENDER	40	37	PC CD
HELLFIRE ZONE	31	35	PC CD
HERCULES	52	43	PC CD
HERETIC	22	32	PC
HEROES OF MIGHT & MAGIC	30	64	PC CD
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	43	55	PC CD
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 PL	48	56	PC CD
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2: PRICE OF LOYALTY	50	68	PC CD
HEXEN	31	46	PC CD
HEXEN 2	50	54	PC CD
HEXEN 2 (IM)	51	34	PC CD
HEXIS	23	30	A
HEXX	21	40	PC
HI-OCTANE	29	84	PC CD
HIDDEN WORLDS, THE - MAGIC CARPET	27	68	PC CD
HIGH COMMAND	23	78	PC
HIGH LOW	19	9	C64
HIGH SEAS TRADER	28	62	A, PC
HIGHWAY FIGHTER	15	34	PC
HILL SEA LIDO	40	22	A, A12
HIND	41	36	PC CD
HIRED GUNS	15	28	A, PC
HISTORY LINE 1914-1918	7	26	A, PC
HOMELAND - GATEWAY 2	24	40	PC
HOOK	16	24	A, PC, ST
HOOVES OF THUNDER	32	33	PC CD
HORDE	14	48	PCD CD
HOYLE CLASSIC CARD GAMES	16	42	PC
HOYLE CLASSIC CARD GAMES	21	27	PC
HUMAN ONSLAUGHT - WARWIND 2	52	78	PC CD
HUMANS	7	11	A, PC
HUNTER HUNTED	44	31	PC CD
HUYGENS DISCLOSURE	49	51	PC CD
HYDRAULIK	9	8	XL
HYPER BLADE	43	24	PC CD
HYPERCYCLES	31	25	PC
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCRAM	32	42	MAC, PC CD
iF-22 RAPTOR	50	52	PC CD
IGNITION	51	24	PC CD
IGOR - OBJECTIVE UIKOKAHONIA	28	36	PC
iM1A2 ABRAMS - AMERICA'S MAIN BATTLE TANK	46	38	PC CD
IMAX SPEED	19	57	PC CD
IMPACT	33	23	PC
IMPERIALISM	51	52	PC CD
IMPERIUM GALACTICA	47	60	PC CD
IMPOSSIBLE MISSION 2050	17	20	A, A12
IN EXTREMIS	15	31	PC
IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL - POLICE QUEST 1	7	18	A, MAC, PC
INCA	5	20	PC
INCA 2	10	22	PC
INCA COLLECTION	41	38	PC CD
INCREDIBLE HULK, THE	45	22	PC CD
INCREDIBLE MACHINE 2, THE	20	66	PC
INCUBATION - TIME IS RUNNING OUT (WP)	49	19	PC CD
INCUBATION - TIME IS RUNNING OUT	51	58	PC CD
INCYDENT	8	7	XL
INDEPENDENCE DAY	45	31	PC CD
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	14	25	A, PC, CD
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	17	38	A, PC, CD
INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE	27	38	A, PC, ST
INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES	36	31	PC
INDIANAPOLIS 500	14	20	A, PC
INDOOR 5A SIDE SOCCER	15	9	C64
INDYCAR RACING	17	29	A, PC
INDYCAR ARCING 2	32	40	PC CD
INFERIOR	22	29	A
INFERNO	23	34	PC CD
INHERIT THE EARTH	16	26	PC
INNOCENT UNTIL CAUGHT	10	20	A, PC
INSECTICIDE	40	20	A
INSPECTOR GADGET	3	35	A, C64, PC
INSPEKTOR	5	6	XL
INTERCALARIS	42	78	A
INTERNATIONAL ICE HOCKEY	26	20	A
INTERNATIONAL MOTO X	43	28	PC CD
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.	26	27	A
INTERNATIONAL SPEEDWAY	16	9	C64
INTERNATIONAL TENIS OPEN	31	29	PC
INTERSTATE'76 - 3D AUTOCOMBAT	47	39	PC CD
IRON & BLOOD - WARRIORS OF RAVENLOFT	47	24	PC CD
IRON ASSAULT	27	43	PC CD
IRON BLOOD	36	32	PC CD
IRON CROSS	24	64	PC
IRON HELIX	15	43	MAC, PC CD
ISHAR 1 - THE LEGEND OF FORTRESS	16	23	A, A12, PC
ISHAR 2	17	22	A, A12, PC
ISHAR 3	22	38	A, PC
ISIS	44	38	MAC, PC CD
ISLE WARS v.2.0	18	61	A, PC, ST
ISLES OF TERRA - MIGHT & MAGIC 3	10	28	A, PC
JACK AND THE BEANSTALK	21	33	PC
JACK NICKLAUS GOLF	4	21	A, PC, ST
JACK NICKLAUS GOLF 4	50	33	PC CD
JAFFAR	[illegible]	8	XL
JAGGED ALLIANCE	27	64	PC CD
JAGGED ALLIANCE	36	34	PC CD
JAGUAR XJ 220	17	28	A, PC
JAK TO DZIAŁA?	44	69	PC CD
JAKTAR DER ELFENSTEIN	48	77	A, A12
JAMES POND 2	7	15	A, PC, ST
JAMES POND 3	16	20	A, A12
JAMMIT	33	28	PC CD
JAWS	17	19	A, C64
JAZZ JACKRABBIT	23	36	PC
JAZZ JACKRABBIT 2	46	27	PC CD
JEDI KNIGHT (WP)	43	9	PC CD
JEDI KNIGHT	51	32	PC CD
JEDI KNIGHT (IM)	52	88	PC CD
JET STRIKE	26	24	A, A12, PC
JETFIGHTER 3	43	34	PC CD
JETPILOT	45	77	A, A12
JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY	42	80	A
JOHNNY MNEMONIC	35	50	PC CD
JONNY QUEST	15	8	C64
JORDAN IN FLIGHT, MICHAEL	7	36	PC
JOURNEYMAN PROJECT, THE	26	46	MAC, PC CD
JOURNEYMAN PROJECT TURBO, THE	33	28	PC CD
JOURNEYMAN PROJECT 2, THE - BURIED IN TIME	31	52	PC CD
JUDGE DREDD	38	36	PC CD
JUDGEMENT RITES - STAR TREK cz.1	11	44	A12, PC
JUDGEMENT RITES - STAR TREK cz.2	12	32	A12, PC
JUNGLE BOOK, THE	31	25	PC
JUNGLE STRIKE	22	26	A, PC, ST
JURRASIC PARK	8	36	PC
JUTLAND	17	44	PC, PC CD
K 240	18	26	A
K1 TANK	31	23	PC
KA-50 HOKUM	26	28	PC
KACPER	23	28	C64
KAJKO I KOKOSZ	21	19	A, A12, PC
KAJKO I KOKOSZ	22	10	A, A12, PC
KAJKO I KOKOSZ	30	38	A, A12, PC
KAMIKAZE	13	6	C64
KARGON	47	77	A12
KATHARSIS	45	34	PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
KENNY DALGLISH'S FOOTBALL	9	11	C64
KGB	14	10	C64
KGB SUPER SPY	13	6	C64
KICK OFF'96	39	33	A12, PC CD
KICK OFF 3 – EUROPEAN CHALLENGE	24	23	A, PC
KICK OFF 3 – EUROPEAN CHALLENGE	36	27	A, PC, CD
KING'S QUEST 5 – ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!	9	20	A, PC
KING'S QUEST 6 – HEIR TODAY, GONE TOMORROW	4	36	A, MAC, PC
KING'S QUEST 7	23	40	PC CD
KING'S QUEST 8 – MASK OF ETERNITY (WP)	49	10	PC CD
KINGDOM	30	59	PC CD
KINGDOM AT WAR	35	60	PC CD
KINGDOM O' MAGIC	36	40	PC CD
KINGDOMS OF GERMANY – VIKINGS 2	14	43	A, PC
KINGMAKER	12	46	A, A12, PC
KINGMAKER	24	65	A, A12, PC
KINGMAKER	38	61	A, A12, PC
KINGPIN ARCADE BOWLING	24	26	A, PC
KISEKAE – KISS	39	96	PC CD
KISS – KISEKAE	39	96	PC CD
KKND	46	52	PC CD
KLĄTWA	4	8	C64, XL
KLĄTWA	21	7	C64, XL
KLEMENS	18	8	C64
KLONDIKE	16	42	PC
KNIGHT MOVES	33	24	PC
KNIGHTMARE	8	9	A, XL
KNIGHT'S CHASE – TIME GATE – SECRET DU TEMPLIER	34	38	PC CD
KNIGHTS OF THE SKY	18	28	PC
KNOWLEDGE ADVENTURE	19	55	PC
KOALA LUMPUR: JOURNEY TO THE EDGE	49	50	PC CD
KOSMOS	31	57	PC
KOŚCI	23	28	C64
KRAZY IVAN	44	29	PC CD
KRĘTACZ	32	17	A, A12
KRÓLEWNA ŚNIEŻKA I SIEDMIU JAŚKÓW	48	74	PC CD
KRUCJATA	3	10	XL
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	12	8	A, PC
KSIĄŻĘ	17	10	XL
KSIĄŻE I TCHÓRZ (WP)	47	14	PC CD
KULT	6	7	XL
KUPIEC	34	19	A, A12
KWIK SNAX DIZZY	7	10	A, C64, PC
L'EMPEREUR	3	34	PC
LABIRYNTH OF TIME, THE	17	46	PC CD
LAMBORGHINI – AMERICAN CHALLENGE	13	7	A, PC
LANDS OF LORE – THE THRONE OF CHAOS cz.1	6	32	PC, PC CD
LANDS OF LORE – THE THRONE OF CHAOS cz.2	7	32	PC, PC CD
LANDS OF LORE – THE THRONE OF CHAOS	21	44	PC, PC CD
LANDS OF LORE 2 – GUARDIANS OF DESTINY (WP)	46	13	PC CD
LANDS OF LORE 2 – GUARDIANS OF DESTINY	49	56	PC CD
LANDS OF LORE 2 – GUARDIANS OF DESTINY (IM)	52	86	PC CD
LASER SQUAD	8	30	A, C64, PC
LASERMANIA	8	7	XL
LASERMANIA 2	26	21	A
LAST ACTION HERO	18	31	A, PC
LAST BLITZKRIEG, THE (THE ARDENNES OFFENSIVE)	48	52	PC CD
LAST BOUNTY HUNTER	27	46	PC CD
LAST CRUSADE, THE – INDIANA JONES	27	38	A, PC, ST
LAST DYNASTY	31	39	PC CD
LAST EXPRESS, THE	48	40	PC CD
LAST NINJA	24	20	A, C64
LAST RITES	51	26	PC CD
LAST SOLDIER	20	19	A
LAURA BOW IN THE DAGGER OF AMON RA	3	18	PC
LAW OF THE WEST	6	6	C64
LAZARUS	35	22	A, A12
LE CHUCK'S REVENGE – THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	15	46	A, PC
LEADING LAP	36	20	A, A12
LEAGUE OF HOBOKEN – SUPERHERO	18	34	PC
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2	13	26	PC
LED WARS	52	70	PC CD
LEGACY, THE	14	30	PC
LEGACY OF KAIN – BLOOD OMEN	50	37	PC CD
LEGEND OF DARKMOON, THE – EYE OF THE BEHOLDER 2	28	40	A, PC
LEGEND OF FORTRESS, THE – ISHAR 1	16	23	A, A12, PC
LEGEND OF KYRANDIA 1, THE – FABLES AND FIENDS	6	36	A, PC, CD
LEGEND OF KYRANDIA 1, THE – FABLES AND FIENDS	14	49	A, PC, CD
LEGEND OF KYRANDIA 2, THE – HAND OF FATE	11	26	PC
LEGEND OF KYRANDIA 2, THE – HAND OF FATE PL	18	28	PC
LEGEND OF KYRANDIA 3, THE – MALCOLM'S REVENGE	24	34	PC, PC CD
LEGEND OF SKULLKEEP, THE – DUNGEON MASTER 2	30	56	PC CD
LEGENDS OF ROME	51	76	A12
LEGION	37	24	A, A12
LEISURE SUIT LARRY 1	3	25	A, MAC, PC
LEISURE SUIT LARRY 6 – SHAPE UP OR SLIP OUT	9	18	PC, PC CD
LEISURE SUIT LARRY 7 – LOVE FOR SAIL	43	40	PC CD
LEISURE SUIT LARRY 7 – LOVE FOR SAIL	44	40	PC CD
LEMMINGS	14	10	A, C64, PC
LEMMINGS CHRONICLES	33	28	PC CD
LEMMINGS PAINTBALL	37	41	PC CD
LESTER MANLEY – LOST IN L.A.	4	18	A, PC
LET'S DRAW: CARICATURE EDITION	48	73	PC CD
LEW LEON	42	28	PC CD
LIBERTY OR DEATH	5	32	PC
LIGA POLSKA	31	21	A, A12
LIGA POLSKA MANAGER'95	27	59	PC
LIGA POLSKA MANAGER'96	34	20	A, A12, PC
LIGHTHOUSE	43	38	PC CD
LINKS 386 PRO	4	21	PC
LINKS 386 PRO CD	27	31	PC CD
LINKS	4	21	A, PC
LINKS LS	45	24	PC CD
LION	33	30	PC CD
LION KING, THE	19	83	A, A12, PC
LITIL DIVIL	23	36	PC, PC CD
LITTLE BIG ADVENTURE – RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE cz.1	21	66	PC CD
LITTLE BIG ADVENTURE – RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE cz.2	22	34	PC CD
LITTLE BIG ADVENTURE 2 – TWINSEN S ODYSSEY	46	44	PC CD
LITTLE BIG ADVENTURE 2 – TWINSEN'S ODYSSEY cz.1	49	52	PC CD
LITTLE BIG ADVENTURE 2 – TWINSEN'S ODYSSEY cz.2	50	62	PC CD
LIVING BOOKS	23	57	MAC, PC CD
LIVING PINBALL – ULTIMATE PINBALL QUEST	39	42	A, PC CD
LODE RUNNER	37	36	PC
LOGIC	44	78	A, A12
LOLLYPOP	43	80	A12

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
LOMAX	48	31	PC CD
LONGBOW APACHE	38	38	PC CD
LONGBOW APACHE 2 (WP)	52	14	PC CD
LOONY LABIRYNTH	39	42	PC CD
LORDS OF MIDNIGHT	30	62	PC CD
LORDS OF THE REALM	21	60	A, A12, PC
LORDS OF THE REALM	38	61	PC
LORDS OF THE REALM 2	43	54	PC CD
LOST EDEN	26	32	PC CD
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, THE	3	16	A, PC, CD
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, THE	18	44	A, PC, CD
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2	41	44	PC CD
LOST GOLD, THE – MAD DOG Mc CREE	16	59	PC CD
LOST IN L.A. – LESTER MANLEY	4	18	A, PC
LOST IN MINE	32	19	A, A12
LOST IN TIME	11	28	PC
LOST SECRET OF THE RAINFOREST – ECOQUEST 1	3	14	MAC, PC
LOST VIKINGS, THE	9	34	A, PC
LOST VIKINGS 2, THE – NORSE BY NORSE WEST	45	27	PC CD
LOTHAR MATHAUS	15	25	A, PC
LOTUS 3 – THE ULTIMATE CHALLENGE	9	12	A, PC
LOTUS 3 – THE ULTIMATE CHALLENGE	17	28	A, PC
LOVE FOR SAIL – LEISURE SUIT LARRY 7	43	40	PC CD
LOVE FOR SAIL – LEISURE SUIT LARRY 7	44	40	PC CD
LUIGI & SPAGHETTI	13	34	PC
LURE OF THE TEMPTRESS	5	20	A, PC, ST
ŁOWCA GŁÓW	37	21	A, A12
M.A.X.	44	56	PC CD
MAABUS	24	44	PC CD
MACHO KILLERS	48	79	A12
MAD DOG Mc CREE	10	30	PC CD
MAD DOG Mc CREE 2 – THE LOST GOLD	16	59	PC CD
MAD TV	16	45	A, PC
MAGESLAYER	52	41	PC CD
MAGIA	15	6	XL
MAGIA KRYSZTAŁU	4	8	XL
MAGIC CARPET	21	36	PC, PC CD
MAGIC CARPET – THE HIDDEN WORLDS	27	68	PC CD
MAGIC CARPET 2	30	40	PC CD
MAGIC POCKETS	13	8	A, PC, ST
MAGIC THE GATHERING	45	60	PC CD
MAGIC THE GATHERING – BATTLEMAGE	44	55	PC CD
MAGICLAND DIZZY	5	9	A, C64, PC
MAGICZNA KSIĘGA	24	24	A
MALCOLM'S REVENGE – THE LEGEND OF KYRANDIA 3	24	34	PC, PC CD
MANCHESTER UNITED – THE DOUBLE	31	27	A, PC, CD
MANIC KARTS	36	30	PC CD
MARATHON 2: DURANDAL	42	36	PC CD, MAC
MARBLES	37	20	A
MARCO POLO	31	54	PC CD
MARKET GARDEN – V FOR VICTORY 2	18	63	MAC, PC
MARKET GARDEN – V FOR VICTORY 2	22	65	MAC, PC
MARTIAN MEMORANDUM	17	36	PC
MASK OF ETERNITY – KING'S QUEST 8 (WP)	48	10	PC CD
MASTER OF MAGIC	19	40	PC
MASTER OF ORION	8	27	PC
MASTER OF ORION 2 – BATTLE OF ANTARES	43	56	PC CD
MAX I TAJNY WZÓR WUJKA PONGA	48	74	PC CD
MAXIMUM OVERKILL – COMANCHE	17	32	PC
Mc KENZIE & CO	35	54	PC CD
MDK (WP)	42	10	PC CD
MDK	44	36	PC CD
MDK	48	46	PC CD
MEAN ARENAS	24	26	A
MEAT PUPPET	48	26	PC CD
MECHCOMMANDER (WP)	51	11	PC CD
MECHWARRIOR 2 – 31st CENTURY COMBAT	28	44	PC CD
MECHWARRIOR 2: MECENARIES	41	34	PC CD
MEGA BLAST	35	19	A, A12, PC
MEGA MAN X	29	36	PC
MEGA TRIPAK	36	34	PC CD
MEGALOMANIA	16	42	PC
MEGAPACK 3	33	28	PC CD
MEGAPACK 4	33	28	PC CD
MEGAPACK 5	36	34	PC CD
MEGARACE	16	27	PC CD
MEGARACE	33	28	PC CD
MEGARACE 2	39	100	PC CD
MEGA TYPHOON	42	82	A
MEGARTS HOCKEY	44	78	A, A12
MENTOR cz.1	17	27	A
MENTOR cz.2	18	19	A
MENTOR cz.3	19	49	A
MENTOR cz.4	20	25	A
MENZOBERRANZAN	22	36	PC, PC CD
MENZOBERRANZAN	23	52	PC, PC CD
MERCHANT PRINCE	13	47	PC
MERIDIAN 59	50	67	PC CD
MESSIAH (WP)	51	15	PC CD
METAL MARINES	23	77	PC
METAL MUTANT	3	24	A, PC, ST
MIASTO ŚMIERCI	43	76	A, A12
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	7	36	PC
MICROLEAGUE FOOTBALL 2	11	25	A, PC
MICROMACHINES	20	23	A, PC
MICROMACHINES 2	30	31	PC
MICROPROSE FLIGHT SIMULATOR 98	51	38	PC CD
MICROPROSE GOLF	26	26	A
MICROPROSE SOCCER	26	19	C64
MICROSOFT ENCARTA'95	23	55	PC CD
MICROSOFT FOOTBALL	42	24	PC CD
MICROSOFT GOLF	4	21	PC
MICROSOFT GOLF	27	30	PC
MICROSOFT GOLF	42	25	PC CD
MIDNIGHT PUZZLE	17	66	PC
MIECZE VALDGIRA 2	7	7	A, XL
MIG 29	13	6	C64
MIG–29M SUPERFULCRUM (G–FORCE – STRATEGIC FLIGHT SIMULATION)	18	28	PC
MIGHT & MAGIC 3 – ISLES OF TERRA	10	28	A, PC
MIGHT & MAGIC 4 – CLOUDS OF XEEN	11	48	PC
MIGHT & MAGIC 5 – DARKSIDE OF XEEN	12	28	PC
MIGHT & MAGIC – SWORDS OF XEEN	34	50	PC CD
MIGHT & MAGIC TRILOGY	34	50	PC CD
MIKI	47	78	A, A12
MIKRO MORTAL TENNIS	42	81	A
MILLENIA	34	54	PC CD
MILLENIUM	8	24	A, ST
MIMI AND THE MITES	32	22	PC
MINDSCAPE MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA: GROLIER 1995	23	55	PC CD
MINSKIES FURBALLS	46	76	A
MISJA HAROLDA cz. 1	28	22	A
MISJA HAROLDA cz. 2	28	30	A
MISSING PRESUMED...!? – DISCWORLD 2	42	45	PC CD
MISSING PRESUMED...!? – DISCWORLD 2	46	46	PC CD
MISSION CRITICAL	35	37	PC CD
MISSION FORCE: CYBERSTORM	40	58	PC CD
MISTRZ POLSKI MANAGER	42	81	A
MIXED UP FAIRY TALES	21	33	PC
MNEMOTRON	25	22	A
MOJE PIERWSZE ABC	44	70	PC CD
MONSTER	34	20	A, A12
MONSTER TRUCK MADNESS	40	100	PC CD
MONSTER TRUCKS	50	47	PC CD
MORLOV AFFAIR	40	53	PC, PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
MORTAL KOMBAT	10	32	A, PC
MORTAL KOMBAT	11	30	A, PC
MORTAL KOMBAT	12	20, 34	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	20	20	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	21	22	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	22	20, 68	A, PC
MORTAL KOMBAT 2	25	26	A, PC
MORTAL KOMBAT 3	30	24	PC CD
MORTAL KOMBAT 3	31	32	PC CD
MORTAL KOMBAT 3 for Win'95	41	27	PC CD
MORTAL KOMBAT TRILOGY	52	18	PC CD
MOTO RACER	48	100	PC CD
MR. TOMATO	32	21	A, A12
MUPPET TREASURE ISLAND	41	53	PC CD
MYST	19	50	MAC, PC CD
MYTH (WP)	49	13	PC CD
MYTH	51	50	PC CD
NAJEMNIK	3	11	XL
NAPOLEON: EUROPE AND THE EMPIRE	33	71	PC CD
NASCAR RACING 2	43	100	PC CD
NAUGHTY ONES	17	27	A, A12
NAUKA JAZDY	49	82	A, A12
NAVAL STRIKE FIGHTER – F/A–18 HORNET	14	34	PC
NAVY STRIKE – TASK FORCE COMMAND	32	34	PC CD
NBA FULL COURT PRESS	41	24	PC CD
NBA HANG TIME	46	31	PC CD
NBA JAM	31	28	PC CD
NBA JAM EXTREME	46	29	PC CD
NBA LIVE'95	27	44	PC CD
NBA LIVE'96	35	30	PC CD
NBA LIVE'97	44	26	PC CD
NBA LIVE'98	52	24	PC CD
NCAA BASKETBALL	22	60	PC
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	41	22	PC CD
NCAA'97 – FINAL FOUR BASKETBALL	47	27	PC CD
NCRISK v.1.70	11	34	PC
NECRODOME	48	36	PC CD
NECTARIS	32	58	PC
NEED FOR SPEED, THE	30	60	PC CD
NEED FOR SPEED 2, THE	46	37	PC CD
NEED FOR SPEED 2, THE – SPECIAL EDITION	52	52	PC CD
NEMAC 4	38	16	A12
NEMESIS MISSION	32	25	PC
NERON	16	8	XL
NET: ZONE	47	48	PC CD
NETSTORM	52	80	PC CD
NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIPS	42	30	PC CD
NEXT GENERATION, THE – STAR TREK cz.1	28	46	PC CD
NEXT GENERATION, THE – STAR TREK cz.2	29	44	PC CD
NEXT MUTATION – SPACE QUEST 5	3	32	MAC, PC
NFL 94	11	25	PC
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	10	26	PC
NHL'98	52	22	PC CD
NHL HOCKEY	18	46	PC CD
NHL HOCKEY'96	31	29	PC CD
NHL HOCKEY 97	43	26	PC CD
NHL OPEN ICE	51	23	PC CD
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	26	26	A
NICKY BOOM	13	34	A, PC
NIHILIST	43	23	PC CD
NINJA MASSACRE	13	6	C64
NITRO RACERS 3D	51	25	PC CD
NO REGRET – CRUSADER	40	34	PC CD
NO REMORSE – CRUSADER	30	36	PC CD
NO RESPECT	50	40	PC CD
NOBBY THE AARDVARK	16	9	C64
NOC	39	41	PC CD
NOCTROPOLIS cz.1	22	42	PC CD
NOCTROPOLIS cz.2	23	50	PC CD
NOIR	44	38	PC CD
NORMALITY	38	44	PC CD
NORSE BY NORSE WEST – LOST VIKINGS 2, THE	45	27	PC CD
NOVA PAINT IV	48	70	A, A12
NOVASTORM	25	43	PC CD
NOVASTORM	33	28	PC CD
NUCLEAR STRIKE	52	34	PC CD
OBJECTIVE UIKOKAHONIA – IGOR	28	36	PC
OCEAN TRADER	35	60	PC CD
ODDBALLZ! – YOUR COMPUTER PETZ	51	41	PC CD
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	52	48	PC CD
ODYSSEY	34	23	A, A12
OFFENSIVE	40	60	PC CD
OLD MAID	16	42	PC
OLDTIMER	44	76	A12
OLIMPIADA'96	39	24	A, A12
OLYMPIC GAMES – ATLANTA 1996	39	32	PC CD
OLYMPIC SOCCER – ATLANTA 1996	41	25	PC CD
ON THE BALL	20	59	PC
ON THE BALL	36	27	A, PC, CD
ON THE BALL LEAGUE	22	60	A, PC
ONCE UPON A FOREST	26	31	PC CD
ONSIDE SOCCER	38	32	PC CD
OPEN SEASON – POLICE QUEST 4	10	24	PC, PC CD
OPEN SEASON – POLICE QUEST 4	21	45	PC, PC CD
OPERATION BLOOD	7	6	XL
OPERATION CRUSADER – V FOR VICTORY 5	23	76	MAC, PC
OPERATION DESERT STORM – TORNADO	21	30	A, PC, CD
OPERATION DESERT STORM – TORNADO	33	28	A, PC, CD
OPERATION HORMUZ	24	19	C64
OPERATION STEALTH	28	32	A, PC
ORION BURGER	45	45	PC CD
ORION CONSPIRACY	31	48	PC CD
ORION CONSPIRACY	33	28	PC CD
ORTOPUZZLE	19	9	C64
OSCAR	16	22	A, A12, PC
OUTER RIDGE	29	37	PC
OUTLAWS	46	100	PC CD
OUTPOST	16	68	PC CD
OUTPOST 2: DIVIDED DESTINY (WP)	47	11	PC CD
OUTPOST 2: DIVIDED DESTINY	50	69	PC CD
OVER THE REICH	44	54	PC CD
OVERDRIVE	24	27	A, PC
OVERDRIVE	30	30	A, PC
OVERLORD	18	32	PC
OXYD MAGNUM	21	41	PC
PACIFIC GENERAL	49	64	PC CD
PACIFIC STRIKE	16	31	PC
PACIFIC WAR	7	30	PC
PAGAN – ULTIMA 8	16	34	PC
PAGEMASTER	25	43	PC CD
PALADIN 2	18	37	PC
PANDORA DIRECTIVE cz.1	40	42	PC CD
PANDORA DIRECTIVE cz.2	41	46	PC CD
PANIC IN THE PARK	30	39	PC CD
PANTHERS IN THE SHADOWS	31	56	PC
PANZER DRAGOON	45	28	PC CD
PANZER GENERAL	23	80	PC, PC CD
PANZER GENERAL	33	28	PC, PC CD
PANZER GENERAL 2	52	75	PC CD
PATRIOT	12	43	PC
PATRIZER, DER	[illegible]	28	A, PC
PC RALLY	30	30	PC
PECHOWY PREZENT	32	21	A, A12
PENGUINS	36	26	A12

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
PEPE ŚRUBOKRĘCIK	39	23	A, A12
PEPPER'S ADVENTURE IN TIME	9	16	PC
PERFECT GENERAL 2, THE	37	54	PC CD
PERFECT GENERAL SCENARIES 2 WORLD WAR	10	27	A, PC
PERFECT WEAPON	46	25	PC CD
PERIHELION	17	24	A
PETER AND THE WOLF	23	57	PC CD
PETER PAN	13	52	PC
PGA TOUR GOLF	4	21	A, C64, PC
PGA TOUR PRO	52	23	PC CD
PHANTASMAGORIA cz.1	29	42	PC CD
PHANTASMAGORIA cz.2	30	50	PC CD
PHANTASMAGORIA 2 – A PUZZLE OF FLESH	43	50	PC CD
PHANTOM EXPRESS	33	25	PC
PHOBOS'99	16	26	PC
PICTURE PERFECT GOLF	27	31	PC
PINBALL 4000	33	50	PC
PINBALL BRAINDRAIN	51	76	A12
PINBALL CONSTRUCTION KIT	50	43	PC CD
PINBALL DREAMS	13	29	A, PC
PINBALL FANTASIES DELUXE	36	34	PC CD
PINBALL ILLUSIONS	33	51	A12, PC, CD
PINBALL MANIA	32	55	A12, PC, CD
PINBALL OBSESSION	33	50	A
PINBALL WIZARD 2000	39	43	PC CD
PINBALL WORLD	32	55	PC CD
PINKIE	23	31	A
PIOTRKÓW 1939	26	59	PC
PIRANHA	48	28	PC CD
PIRATES GOLD!	18	66	PC
PISARZ	47	79	A, A12
PITFALL	29	39	PC CD
PIZZA TYCOON	24	60	A, PC
PLANET ELEVEN – POSEJDON	4	7	C64
PLAYER MANAGER 2	28	31	PC
PLAYER OF THE YEAR	39	34	PC CD
POD	47	34	PC CD
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA (BUD TUCKER IN REAL TROUBLES)	42	44	PC CD
PODWÓJNE KŁOPOTY BUDA TUCKERA (BUD TUCKER IN REAL TROUBLES)	48	42	PC CD
POKE ROYAL	19	9	C64
POKER	23	29	C64
POLANIE	35	56	PC
POLE WALKI	30	20	A, A12
POLICE QUEST 1 – IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL	7	18	A, MAC, PC
POLICE QUEST 4 – OPEN SEASON	10	24	PC, PC CD
POLICE QUEST 4 – OPEN SEASON	21	45	PC, PC CD
POLICE QUEST 5 – SWAT – SPECIAL WEAPONS AND TACTICS	33	38	MAC, PC CD
POLTERGEIST	13	[illegible]	C64
POLTERGEIST	30	18	A, A12
POOL CHAMPION	36	34	PC CD
POOL CHAMPION	37	39	PC CD
POOL I SNOOKER	19	9	C64
POPEYE 2	18	9	A, C64
POPULOUS 3 – THE THIRD COMING (WP)	50	22	PC CD
POSEJDON – PLANET ELEVEN	4	7	C64, ZX
POSTAL	52	40	PC CD
POWER DOLLS	36	58	PC CD
POWER DRIVE	21	29	A, PC
POWER F1	46	36	PC CD
POWER HOUSE	29	76	PC
POWER RANGERS	44	24	PC CD
POWER SLAVE	43	30	PC CD
PRAWO KRWI	31	20	A, A12, PC
PRAY FOR DEATH	40	28	PC CD
PREHISTORIK 2	7	17	A, PC
PRELUDE PINBALL	33	50	A
PREMIER MANAGER 1	20	27	A, PC
PREMIER MANAGER 2	20	27	A, PC
PREMIER MANAGER 3	23	32	A, PC
PREMIER MANAGER 3	36	27	A, PC, CD
PREMIER MANAGER'97	49	32	PC CD
PRESSURE DROP	31	22	PC
PRICE OF FREEDOM – WING COMMANDER 4	34	42	PC CD
PRICE OF LOYALTY: HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	50	68	PC CD
PRIMAL RAGE	28	28	A, PC CD
PRIMAL RAGE	29	34	A, PC CD
PRIMAL RAGE	36	34	A, PC CD
PRIMAL RAGE	39	21	A, PC CD
PRINCE OF THE YOLKFOLK	6	10	A, C64, PC
PRISONER OF ICE	27	34	PC CD
PRIVATE EYE	39	63	PC CD
PRIVATE INVESTIGATOR	38	36	PC CD
PRIVATEER	9	26	PC, PC CD
PRIVATEER	22	45	PC, PC CD
PRIVATEER 2: THE DARKENING	42	42	PC CD
PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR	18	8	C64
PRO TEAM SOCCER	32	22	PC
PROFESOR HENRY	43	71	PC CD
PROFESOR HENRY – GRAMATYKA	52	94	PC CD
PROJECT BATTLEFIELD	22	33	A, A12
PROJECT BATTLEFIELD	30	16	A, A12
PROJECT FIRESTART	22	7	A, C64
PROJECT X	22	29	A, PC
PROPHECY – WING COMMANDER 5 (WP)	50	19	PC CD
PROPHECY – WING COMMANDER 5	52	58	PC CD
PROPHECY, THE – WEEN	17	40	A, PC
PSYCHIC DETECTIVE	38	42	PC CD
PSYCHO PINBALL	32	54	PC, PC CD
PUNCH & JUDY	17	19	C64
PURE WARGAME, THE	26	65	PC
PUTT–PUTT GOES TO THE MOON	15	52	PC
PYROTECHNICA	26	45	PC, PC CD
QAD	50	38	PC CD
QT RABBIT	20	23	A, PC
QUAKE	38	50	PC CD
QUAKE – DISSOLUTION OF ETERNITY	48	24	PC CD
QUAKE – SCOURGE OF ARMAGON	47	32	PC CD
QUAKE 2 (WP)	48	11	PC CD
QUARANTINE	18	68	PC
QUARANTINE	22	32	PC
QUASAR WARS	50	87	A, A12
QUEST FOR GLORY 1 – SO YOU WANT TO BE A HERO	7	20	A, PC
QUEST FOR GLORY 3 – WAGES OF WAR	8	21	MAC, PC
QUEST FOR GLORY 4 – SHADOWS OF DARKNESS cz.1	12	30	PC
QUEST FOR GLORY 4 – SHADOWS OF DARKNESS cz.2	13	30	PC
QUEST FOR GLORY 5 – DRAGON FIRE (WP)	46	15	PC CD
QUICKSILVA	47	79	A12
QWAK	26	20	A
QWIRKS	35	24	PC
RADIX – BEYOND THE VOID	33	22	PC
RAIDEN	30	32	PC
RAILROAD TYCOON DELUXE	5	32	A, PC, ST
RAJD PRZEZ POLSKĘ	39	19	A, A12
RALLY CHAMPIONSHIPS	21	29	PC
RAMA	44	44	PC CD
RAMON'S SPELL	35	41	PC
RAMPART	12	8	A, C64, PC
RAPID ASSAULT	31	23	PC

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
RASZYN 1908	7	7	XL
RAVAGE DCX	44	23	PC CD
RAVENLOFT – STRAHD'S POSSESION	15	44	PC, PC CD
RAVENLOFT – STRAHD'S POSSESION	23	52	PC, PC CD
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET	26	38	PC, PC CD
RAVEN PROJECT, THE	32	52	PC, CD
RAYMAN	32	66	PC CD
REALMS OF ARCANIA: BLADE OF DESTINY	24	62	A,PC
REALMS OF ARCANIA 3: SHADOWS OVER RIVA	47	49	PC CD
REALMS OF ARCANIA 3: SHADOWS OVER RIVA	48	51	PC CD
REALMS OF CHAOS	32	25	PC
REALMS OF THE HAUNTING	45	29	PC CD
REAP, THE (WP)	50	16	PC CD
REAP, THE	52	42	PC CD
REBEL ASSAULT 2	31	40	PC CD
RED ALERT: AFTERMATH – COMMAND & CONQUER 2	52	68	PC CD
RED ALERT: COMMAND & CONQUER 2	42	60	PC CD
RED ALERT: COUNTERSTRIKE – COMMAND & CONQUER 2	46	56	PC CD
RED ALERT: COUNTERSTRIKE – COMMAND & CONQUER 2	48	58	PC CD
RED BARON 2 (WP)	46	11	PC CD
RED GHOST	36	53	PC CD
RED GUARD (WP)	49	18	PC CD
RED HELL	18	38	PC
RED STORM RISING	17	21	A, PC, ST
REDHOOK'S REVENGE	12	43	PC
REDNECK RAMPAGE	47	100	PC CD
REFLUX (WP)	50	18	PC CD
RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE – LITTLE BIG ADVENTURE cz.1	21	66	PC CD
RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE – LITTLE BIG ADVENTURE cz.2	22	34	PC CD
RELOADED	47	31	PC CD
RENEGADE – BATTLE FOR JACOB'S STAR	28	45	PC CD
RESIDENT EVIL	50	36	PC CD
REST IN PIECES	33	24	PC
RESURECTION: RISE 2 cz.1	35	28	PC CD
RESURECTION: RISE 2 cz.2	38	30	PC CD
RESURECTION: RISE 2 cz.3	40	26	PC CD
RETRIBUTION	24	43	PC CD
RETURN FIRE	37	39	PC CD
RETURN OF THE PHANTOM	6	15	PC
RETURN TO RINGWORLD	27	40	PC CD
RETURN TO THE GULF – DESERT STRIKE	16	37	A, PC, CD
RETURN TO THE GULF – DESERT STRIKE	18	45	A, PC, CD
RETURN TO ZORK	11	32	C64, PC, CD
RETURN TO ZORK	18	46	C64, PC, CD
REUNION	20	28	A, PC, CD
REUNION	33	28	A, PC, CD
REVERSE	19	27	XL
REVOLUTION X	38	37	PC CD
REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER–BENDER	4	22	PC
RICK DANGEROUS 2	18	25	A, C64, ST
RIDDLE OF MASTER LU, THE cz.1	35	42	PC CD
RIDDLE OF MASTER LU, THE cz.2	36	48	PC CD
RING CYCLE	36	32	PC CD
RINGS OF THE MAGI	32	25	PC
RINGWORLD	16	38	PC
RIOT	47	26	PC CD
RIPPER cz.1	38	53	PC CD
RIPPER cz.2	39	46	PC CD
RISE 2: RESURECTION cz.1	35	28	PC CD
RISE 2: RESURECTION cz.2	38	30	PC CD
RISE 2: RESURECTION cz.3	40	26	PC CD
RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES	36	54	PC CD
RISE OF THE DRAGON	6	22	MAC, PC
RISE OF THE ROBOTS	20	44	A, A12, PC
RISE OF THE TRIAD	22	30	PC
RISK	11	34	PC
RISK	51	46	PC CD
RIVEN	51	42	MAC, PC CD
ROAD HOG!	30	30	PC
ROAD RASH	39	39	PC CD
ROAD WARRIOR	31	34	PC CD
ROADKILL	31	20	A, A12
ROBERT E.LEE – CIVIL WAR GENERAL	40	60	PC CD
ROBINSON S REQUIEM	18	31	A, PC
ROBOCOP 3	8	16	A, PC
ROBOTCOP	13	7	C64
ROBOTRON–X	48	28	PC CD
ROCK STAR ATE MY HAMPSTER	17	19	A, C64
ROCK STAR	42	77	A
ROCKET JOCKEY	46	26	PC CD
ROCKETEER, THE	9	36	PC
ROME AD 92	4	31	A, PC, ST
ROOSTER	16	22	A, A12
ROOSTER	34	27	PC
ROUND THE BEND	17	10	XL
ROYAL FLUSH	33	51	PC CD
RUFF'N'TUMBLE	49	83	A, A12
RUFIAN	42	76	A
RUGBY BOSS	25	19	C64
RUSSIAN FRONT 1	16	63	PC
RUSSIAN FRONT 2	16	63	PC
RYDER CUP	26	27	A
S.P.Q.R.	46	42	MAC, PC CD
SABRE TEAM	17	66	A, PC
SAM 'N' MAX HIT THE ROAD	12	26	PC
SAMURAI SPIRITS	44	18	PC CD
SANDWARRIORS	45	36	PC CD
SANGO FIGHTER	12	10	PC
SARIEN ENCOUNTER, THE – SPACE QUEST 1	3	26	A, PC, ST
SAS COMBAT SIMULATOR	13	6	C64
SAVAGE	38	37	PC CD
SCARAB	46	34	PC CD
SCENARIO	15	6	A, C64
SCIENCE ADVENTURE	19	55	PC
SCORCHED PLANET	43	30	PC CD
SCORCHER	43	22	PC CD
SCOTTISH OPEN	27	30	PC
SCOURGE OF ARMAGON – QUAKE	47	32	PC CD
SCREAMER	31	84	PC CD
SCREAMER 2	42	100	PC CD
SCREAMER RALLY	52	53	PC CD
SCREECH!!	38	18	A
SEA LEGENDS	36	52	PC CD
SEAL TEAM	9	22	PC
SECOND FRONT	5	28	PC
SECRET DU TEMPLIER – KNIGHT'S CHASE – TIME GATE	34	38	PC CD
SECRET OF MONKEY ISLAND, THE	20	42	A, PC, ST
SECRET OF MONKEY ISLAND 2, THE – LE CHUCK'S REVENGE	15	46	A, PC
SECRET OF MONKEY ISLAND 3, THE – THE CURSE OF MONKEY ISLAND (WP)	49	11	PC CD
SECRET OF MONKEY ISLAND 3, THE – THE CURSE OF MONKEY ISLAND	52	60	PC CD
SEGA WORLDWIDE SOCCER	50	34	PC CD
SEEK AND DESTROY	31	16	A, PC CD
SEEK AND DESTROY	35	68	A, PC CD
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PC	44	100	PC CD
SEN	27	19	A
SENSIBLE GOLF	26	27	A

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
SENSIBLE SOCCER	14	14	A, PC
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	22	22	A, PC, CD
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	31	27	A, PC, CD
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	39	37	A, PC, CD
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	45	76	A, A12
SETTLERS, THE	11	8	A, PC
SETTLERS 2, THE	37	50	PC CD
SETTLERS 2, THE – MISSION CD	45	57	PC CD
SEXMISJA	14	8	XL
SEXVERSI	12	6	XL
SHADOW CASTER	12	22	PC
SHADOW CASTER	18	44	PC, PC CD
SHADOW FIGHTER	31	19	A, A12
SHADOW OF COMET	8	24	PC
SHADOW OF THE EMPEROR – BATTLE ISLE 3	34	56	PC CD
SHADOW OF THE HORNED RAT – WARHAMMER	33	52	PC CD
SHADOW WARRIOR	51	30	PC CD
SHADOWS OF DARKNESS – QUEST FOR GLORY 4 cz.1	12	30	PC
SHADOWS OF DARKNESS – QUEST FOR GLORY 4 cz.2	13	30	PC
SHADOWS OF THE EMPIRE	51	28	PC CD
SHADOWS OVER RIVA – REALMS OF ARCANIA 3	47	49	PC CD
SHADOWS OVER RIVA – REALMS OF ARCANIA 3	48	51	PC CD
SHANNARA	33	34	PC CD
SHAPE UP OR SLIP OUT – LEISURE SUIT LARRY 6	9	18	PC, PC CD
SHAQ FU	22	24	A, A12
SHATTERED STEEL	44	34	PC CD
SHELLSHOCK	38	54	PC CD
SHERLOCK HOLMES – THE LOST FILES	3	16	A, PC, CD
SHERLOCK HOLMES – THE LOST FILES	18	44	A, PC, CD
SHERMAN M4	14	20	A, PC, ST
SHIVERS	34	40	PC CD
SHIVERS 2 – HARVEST OF SOULS	47	46	PC CD
SHOCKWAVE ASSAULT	36	31	PC CD
SHOGUN	19	10	C64
SID MEIER'S GETTYSBURG! (WP)	49	21	PC CD
SID MEIER'S GETTYSBURG!	52	82	PC CD
SIDELINE	51	27	PC CD
SIEGE (WP)	49	20	PC CD
SILENT HUNTER	36	36	PC CD
SILENT STEEL	33	36	PC CD
SILENT THUNDER	40	38	PC CD
SIM ANT	18	59	PC
SIM CITY	11	46	A, C64, PC
SIM CITY 2000	15	50	PC
SIM ISLE	40	65	MAC, PC CD
SIM PARK	45	58	PC CD
SIM PIG	15	9	ST
SIM TOWER	26	62	PC
SIM TOWN	28	66	PC, PC CD
SIMON THE SORCERER	11	22	A, A12, PC
SIMON THE SORCERER 2	28	34	PC, PC CD
SIMPSONS, THE – VIRTUAL SPRINGFIELD	51	40	PC CD
SINK OR SWIM	14	19	A, PC, ZX
SINS OF THE FATHERS – GABRIEL KNIGHT cz.1	11	52	PC CD
SINS OF THE FATHERS – GABRIEL KNIGHT cz.2	12	50	PC CD
SKARB TEMPLARIUSZY	33	16	A, A12
SKARBNIK	15	6	XL
SKAUT KWATERMASTER	34	18	A, A12, PC
SKELETON CREW	36	20	A12
SKID MARKS	14	21	A
SKID MARKS 2	25	23	A, A12
SKULL CRACKER	41	27	PC CD
SKUNNY	32	23	PC
SKY HIGH STUNTMAN	13	6	C64
SLAM TILT	39	43	A12
SLAM'N'JAM	49	34	PC CD
SLATERMAN	21	10	C64
SLATERMAN	33	26	PC
SLEEPWALKER	26	10	C64
SLEEPWALKER	32	20	A, A12, PC
SLICKS	16	9	C64
SLIPSTREAM 5000	27	44	PC CD
SMASH 16	13	6	C64
SMOKING MIRROR, THE – BROKEN SWORD 2 (WP)	47	10	PC CD
SMOKING MIRROR, THE – BROKEN SWORD 2	50	58	PC CD
SMOKING MIRROR, THE – BROKEN SWORD 2 (IM)	52	84	PC CD
SMURFY: SMURFOTELETRANSPORTER	41	54	PC CD
SMUŚ	18	10	C64, XL
SNN-21 SEAWOLF	15	20	PC
SNOW WHITE	21	33	PC
SO YOU WANT TO BE A HERO – QUEST FOR GLORY 1	7	20	A, PC
SOCCER BOSS	25	19	C64
SOCCER STARS'96	36	27	A, PC CD
SOCCER SUPERSTARS	21	62	A, PC
SOCCERMANIA	26	19	C64
SOŁTYS	25	31	PC
SONIC	34	26	PC CD
SONIC 3D	50	39	PC CD
SORCERERS GET ALL THE GIRLS – SPELLCASTING 101	18	42	A, PC, ST
SPACE ACE	33	28	PC CD
SPACE ACE 2	3	23	A, PC, ST
SPACE ADVENTURE	19	55	PC
SPACE BUCKS	39	64	PC CD
SPACE CRUSADE	10	8	A, PC, ST
SPACE HULK	12	48	A, PC
SPACE HULK 2 – VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS	39	40	PC CD
SPACE JAM	45	25	PC CD
SPACE PIRATES	22	44	PC CD
SPACE QUEST 1 – THE SARIEN ENCOUNTER	3	26	A, PC, ST
SPACE QUEST 5 – NEXT MUTATION	3	32	MAC, PC
SPACE QUEST 6 – THE SPINAL FRONTIER	30	46	PC CD
SPECIAL FORCES	7	6	XL
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS – SWAT – POLICE QUEST 5	33	38	MAC, PC CD
SPEED HASTE	41	29	PC CD
SPEED RAGE	39	37	PC CD
SPEEDBOAT ATTACK	52	54	PC CD
SPEEDWAY MANAGER 2	30	17	A, A12
SPELLCASTING 101 – SORCERERS GET ALL THE GIRLS	18	42	A, PC, ST
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK	21	42	PC
SPERIS LEGACY, THE	38	20	A12
SPHERICAL WORLDS	40	18	A, A12
SPINAL FRONTIER, THE – SPACE QUEST 6	30	46	PC CD
SPLATT	33	24	PC
SPLIT SCREEN SOCCER MANAGERS	32	32	PC
SPLITTER	16	10	C64
SPORTS PINBALL PACK	39	42	PC CD
SPORTSMAN'S PARADISE	46	30	PC CD
SPRING BREAK – SPELLCASTING 301	21	42	PC

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
SPUD	37	36	PC CD
SPYCRAFT - THE GREAT GAME	37	47	PC CD
STALINGRAD - V FOR VICTORY 6	24	63	MAC, PC
STAR COMMAND REVOLUTION	48	53	PC CD
STAR CONTROL 3	46	55	PC CD
STAR CRUSADER	26	45	A12, PC, CD
STAR CRUSADER	34	19	A12, PC, CD
STAR FIGHTER 3000	42	34	PC CD
STAR GENERAL	45	56	PC CD
STAR LEGION	28	43	A, PC
STAR TREK: GENERATIONS	50	51	PC CD
STAR TREK - JUDGEMENT RITES cz.1	11	44	A12, PC
STAR TREK - JUDGEMENT RITES cz.2	12	32	A12, PC
STAR TREK - THE NEXT GENERATION cz.1	28	46	PC CD
STAR TREK - THE NEXT GENERATION cz.2	29	44	PC CD
STAR WARS	37	43	PC CD
STARBALL	39	43	PC CD
STARGUNNER	47	33	PC CD
STARLORD	13	25	PC
STARS PACK 100	25	30	A
STARS!	45	55	PC CD
STARWOIDS	40	20	A
STEEL PANTHERS	35	58	PC CD
STEEL PANTHERS - CAMPAIGN DISK	44	60	PC CD
STEEL PANTHERS 2	45	58	PC CD
STEEL THUNDER	23	10	C64
STONE AGE	6	10	A, C64, PC
STONE PROPHET - RAVENLOFT 2	26	38	PC, PC CD
STONEKEEP cz.1	31	54	PC CD
STONEKEEP cz.2	32	46	PC CD
STORM	42	31	PC CD
STRAHD'S POSSESION - RAVENLOFT	15	44	PC, PC CD
STRAHD'S POSSESION - RAVENLOFT	23	52	PC, PC CD
STRATEGIC FLIGHT SIMULATION - G-FORCE (MIG-29M SUPERFULCRUM)	18	28	PC
STREET FIGHTER ALPHA	38	26	A, PC
STREET FIGHTER 2 v.1.9	6	21	A, PC
STREET FIGHTER 2 v.2.0	7	10	A, PC
STREET FIGHTER 3	47	25	PC CD
STREET HASLE	23	27	A
STREET ROD 2	4	28	PC
STREET SOCCER	15	9	C64
STRIFE	40	36	PC CD
STRIKE BASE	41	28	PC CD
STRIKE COMMANDER	8	18	PC
STRIKE COMMANDER - TACTICAL OPERATIONS	15	43	PC CD
STRIKE FLEET	14	19	A, C64, PC
STRIKE FORCE CENTAURI - TERRANOVA	35	38	PC CD
STRIKER'95	27	23	PC, PC CD
STRIKER'96	40	24	PC CD
STRIP POKER PRO	29	39	PC CD
STRIP POKER PROFESSIONAL	30	32	PC CD
STRONGHOLD	9	33	PC, ST
STUNT CAR RACER	13	8	A, C64, ST
STUNT EXPERTS	18	8	C64
STUNTS	4	29	PC
SU-25	32	36	PC
SU-27 FLANKER	34	32	PC CD
SUB BATTLE SIMULATOR	3	8	C64, PC, ST
SUBURBAN COMMANDO	32	18	A, A12
SUBWAR 2050	10	12	PC
SUPAPLEX	25	28	PC
SUPER BULI	37	24	A, A12
SUPER EUROFIGHTER 2000	42	37	PC CD
SUPER FOUL EGO	48	78	A, A12
SUPER G-MAN	13	6	C64
SUPER HERO	13	6	C64
SUPER KARTS	26	43	PC, PC CD
SUPER LOOPZ	39	22	A12
SUPER MARIO LAND	30	32	PC
SUPER ROBIN HOOD	13	6	C64
SUPER SKID MARKS v.2.2	31	16	A, A12
SUPER SPORTS CHALLENGE	16	9	C64
SUPER STARDUST	25	28	A12
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO cz.1	25	24	PC, PC CD
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO cz.2	26	22	PC, PC CD
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO ANIMATED EDITION	36	24	A12
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO THE NEW CHALLENGERS	36	24	A12
SUPER TAEKWONDO MASTER	37	21	A12
SUPER TENNIS CHAMPS	34	24	A, A12
SUPERFROG	21	19	A, PC
SUPERHERO - LEAGUE OF HOBOKEN	18	34	PC
SUPERSKI 2	27	27	PC
SUPERSKI PRO	27	27	PC CD
SUPREMACY	11	19	A, PC, ST
SUPREME WARRIOR	37	30	PC CD
SWAT - SPECIAL WEAPONS AND TACTICS - POLICE QUEST 5	33	38	MAC, PC CD
SWIV	11	7	A, C64, ST, PC
SWIV 3D	44	33	PC CD
SWORD OF HONOR	15	25	A, PC
SWORDS OF XEEN - MIGHT & MAGIC 6	34	50	PC CD
SYN BOGA WIATRU	6	8	XL
SYNDICATE	5	26	A, PC
SYNDICATE PL	12	32	A, A12, PC
SYNDICATE WARS	40	66	PC CD
SYNNERGEIST	40	45	PC CD
SYSTEM SHOCK	19	84	PC, PC CD
SYSTEM SHOCK	22	45	PC, PC CD
T-MEK	50	31	PC CD
T-RACER	36	26	A, A12
TACOPS - TACTICAL OPERATIONS	37	56	PC CD
TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT - TFX	15	24	PC CD
TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT - TFX	33	28	PC CD
TACTICAL OPERATIONS - TACOPS	37	56	PC CD
TAEKWONDO MASTER	31	31	A12
TAGALON	16	8	XL
TAI CHI TORTOISE	19	27	C64, XL
TAJEMNICA STATUETKI cz.1	8	16	PC
TAJEMNICA STATUETKI cz.2	10	15	PC
TAKE NO PRISONERS	50	48	PC CD
TANG CHI	33	23	PC
TANK vs TANK	3	10	XL
TANK COMMANDER	27	66	PC CD
TANKS! - WARGAME CONSTRUCTION SET 2	16	40	PC
TANKS! - WARGAME CONSTRUCTION SET 2	34	58	PC
TASK FORCE 1942	15	48	PC
TASK FORCE COMMAND - NAVY STRIKE	32	34	PC CD
TEAM F1	50	35	PC CD
TEENAGENT	22	28	A, PC, CD
TEENAGENT	24	36	A, PC, CD
TEENAGENT	33	29	A, PC, CD
TEENAGENT	38	24	A, PC, CD
TEKWAR	32	38	PC CD
TEMPEST 2000	34	27	PC
TEO	27	22	A
TERMINAL VELOCITY	26	43	PC, PC CD
TERMINAL VELOCITY	36	34	PC CD
TERMINATOR, THE - FUTURE SHOCK	32	38	PC CD
TERMINATOR RAMPAGE	11	24	PC
TERMINATOR SKYNET	44	28	PC CD
TERRA COGNITA	13	6	C64
TERRACIDE	49	40	PC CD
TERRANOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	35	38	PC CD
TERROR FROM THE DEEP - X-COM - UFO 2	25	64	PC, PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
TESSERAE	23	31	PC
TEST DRIVE OFF ROAD	49	36	PC CD
TESTAMENT	44	74	A12, A40
TETRYS	37	20	A
TFX – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT	15	24	PC CD
TFX – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT	33	28	PC CD
THEATRE OF WAR	5	30	PC
THEME HOSPITAL	46	58	PC CD
THEME PARK	16	66	A, PC, CD
THEME PARK	18	45	A, PC, CD
THEXDER	33	25	PC
THEXDER	34	26	PC
THIRD COMING, THE – POPULOUS 3 (WP)	50	22	PC CD
THIRD MILLENIUM (WP)	52	11	PC CD
THIRD REICH, THE	42	59	PC CD
THIS MEANS WAR	34	60	PC CD
THOMAS PINBALL	33	51	A12
THRONE OF CHAOS, THE – LANDS OF LORE cz.1	6	32	PC, PC CD
THRONE OF CHAOS, THE – LANDS OF LORE cz.2	7	32	PC, PC CD
THRONE OF CHAOS, THE – LANDS OF LORE	21	44	PC, PC CD
THROUGH THE EYES OF THE MONSTER – FRANKENSTEIN cz.1	34	49	PC CD
THROUGH THE EYES OF THE MONSTER – FRANKENSTEIN cz.2	35	44	PC CD
THUMBELINA	23	57	PC CD
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM	32	36	PC CD
THUNDERSCAPE	34	50	PC CD
THUNDERSCAPE	36	34	PC CD
TIE FIGHTER	17	34	PC
TIGERS ON THE PROWL	20	62	PC
TIME COMMANDO	39	44	PC CD
TIME GATE – KNIGHT'S CHASE – SECRET DU TEMPLIER	34	38	PC CD
TIME IS RUNNING OUT – INCUBATION (WP)	49	19	PC CD
TIME IS RUNNING OUT – INCUBATION	51	58	PC CD
TIME PARADOX	45	42	PC CD
TIME WARRIORS	49	28	PC CD
TIMEKEEPERS	38	17	A, A12
TIMELAPSE – ANCIENT CIVILIZATIONS	47	44	PC CD
TIMES OF LORE	5	7	A, C64, PC
TIMESHOCK PINBALL	50	42	PC CD
TIN TOY ADVENTURE	38	25	A12
TINY TROOPS	45	79	A, A12
TITAN'S LEGACY – BATTLE ISLE 2	19	80	A, PC, CD
TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME	45	46	PC CD
TOM & JERRY	8	31	PC
TOM CLANCY SSN	43	32	PC CD
TOM LANDRY STRATEGY FOOTBAL'94	21	62	PC
TOMB RAIDER (WP)	41	11	PC CD
TOMB RAIDER	42	48	PC CD
TOMB RAIDER cz.1	43	36	PC CD
TOMB RAIDER cz.2	44	50	PC CD
TOMB RAIDER 2 (WP)	48	15	PC CD
TOMB RAIDER 2	52	32	PC CD
TOMMY GUN	44	78	A, A12
TONE REBELLION, THE	50	72	PC CD
TONY LA RUSSA BASEBALL 3	35	30	PC CD
TOONSTRUCK cz.1	43	44	PC CD
TOONSTRUCK cz.2	44	46	PC CD
TOP CAT	4	10	A, C64, ZX
TOP GUN	35	32	PC CD
TOP OF THE LEAGUE	37	18	A, A12
TOP SECRET	10	5	XL
TORIN'S PASSAGE	33	46	MAC, PC CD
TORNADO – OPERATION DESERT STORM	21	30	A, PC, CD
TORNADO – OPERATION DESERT STORM	33	28	A, PC, CD
TOSHINDEN – BATTLE ARENA cz.1	37	28	PC CD
TOSHINDEN – BATTLE ARENA cz.2	38	28	PC CD
TOSHINDEN 2 – BATTLE ARENA	39	26	PC CD
TOTAL ANNIHILATION (WP)	49	17	PC CD
TOTAL ANNIHILATION	50	70	PC CD
TOTAL ANNIHILATION (IM)	52	90	PC CD
TOTAL DISTORTION	36	33	PC CD
TOTAL ECLIPSE	25	21	A, C64, ST
TOTAL FOOTBALL	40	18	A, A12
TOTAL KNOCKOUT	37	31	PC CD
TOTAL MANIA	45	26	PC CD
TOUCHE – THE ADVENTURES OF THE 5th MUSKETEER	33	44	PC CD
TOWER	38	41	PC CD
TOWER OF SOULS	40	18	A, A12
TOWERS OF KUBIAI KHAN	31	23	PC
TOY STORY	43	30	PC CD
TOYOTA CELICA GT RALLY	17	28	A, PC
TRACKSUIT MANAGER 2	36	24	A, A12
TRACER	46	33	PC CD
TRACON – AIR TRAFFIC CONTROL SIMULATOR	28	59	PC
TRAIN, THE – ESCAPE TO NORMANDY	[illegible]	6	C64, PC, ZX
TRANSANTARCTICA	19	34	A, PC
TRANSPORT TYCOON	20	60	PC
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR	25	60	PC
TRANSPORT TYCOON DELUXE	32	58	PC
TRAP'EM	39	22	A12
TRAPPED – DAS RAD VON TALMAR	44	74	A12
TRAPS 'N' TREASURES	29	31	A
TREASURE ISLAND DIZZY	12	8	A, C64, ST
TRICKY QUICKY GAMES	38	18	A
TRIPLE PLAY'97 BASEBALL	42	23	PC CD
TRISTAN	13	28	MAC, PC
TRI TRYST	32	23	PC
TROLLS	16	19	A, A12, PC
TRON	33	16	A, A12
TROPHY BASS 2	46	28	PC CD
TUNNEL B1	44	32	PC CD
TUBULAR WORLDS	15	25	PC
TURBICAN	13	7	XL
TURBO BIKE	18	8	C64
TURBO SCIENCE	14	52	PC
TURBO TRAX	33	20	A, A12
TUROK: DINOSAUR HUNTER	51	31	PC CD
TURRICAN 2	32	25	PC
TWENTY ONE	19	9	C64
TWINSEN'S ODYSSEY – LITTLE BIG ADVENTURE 2	46	44	PC CD
TWINSEN'S ODYSSEY – LITTLE BIG ADVENTURE 2 cz.1	49	52	PC CD
TWINSEN'S ODYSSEY – LITTLE BIG ADVENTURE 2 cz.2	50	62	PC CD
TWO TOWERS, THE	10	22	PC, ST
TYRAN	40	16	A, A12
TYRIAN	29	39	PC
U.S. NAVY FIGHTERS	25	66	PC CD
U.S. NAVY FIGHTERS'97	45	37	PC CD
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD	40	34	PC CD
U.S.S. TICONDEROGA	27	60	PC CD
U.S.S. TICONDEROGA	36	34	PC CD
UBEK	31	21	A12
UBIK (WP)	49	12	PC CD
UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA	5	9	XL
U.F.O. – ENEMY UNCLOTHED	38	18	A
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	49	33	PC CD
UFO – ENEMY UNKNOWN	14	44	PC, PC CD
UFO – ENEMY UNKNOWN	20	46	PC, PC CD
UFO – ENEMY UNKNOWN	25	62	PC, PC CD
UFO 2 – X–COM: TERROR FROM THE DEEP	25	64	PC, PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
UFO 3 – X-COM: APOCALYPSE	47	56	PC CD
UFO 3 – X-COM: APOCALYPSE	48	60	PC CD
UGH!	7	17	A, C64, PC
ULTIMA 7 – THE BLACK GATE cz.1	14	32	PC
ULTIMA 7 – THE BLACK GATE cz.2	17	42	PC
ULTIMA 8 – PAGAN	16	34	PC
ULTIMA ONLINE (WP)	47	13	PC CD
ULTIMATE BODY BLOWS	22	19	PC
ULTIMATE CHALLENGE, THE – LOTUS 3	9	12	A, PC
ULTIMATE CHALLENGE, THE – LOTUS 3	17	28	A, PC
ULTIMATE FOOTBALL'95	29	75	PC CD
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	39	26	PC CD
ULTIMATE PINBALL QUEST – LIVING PINBALL	39	42	A, PC CD
ULTIMATE SEX GUIDE	37	73	PC CD
ULTIMATE SOCCER MANAGER	37	18	A, A12
ULITMATE SOCCER MANAGER 2	43	27	PC CD
ULTRA PINBALL	32	54	PC CD
UMS – THE UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR	34	58	PC
UNDER A KILLING MOON cz.1	20	38	PC CD
UNDER A KILLING MOON cz.2	21	38	PC CD
UNDERSEA ADVENTURE	19	55	PC, PC CD
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR, THE – UMS	34	58	PC
UNIVERSE	19	42	A, PC
UNLIMITED ADVENTURES	26	30	PC
UNNECESSARY ROUGHNESS	11	25	PC
UNREAL (WP)	48	12	PC CD
UPIÓR	14	8	XL
UPRISING	52	29	PC CD
URBAN RUNNER	41	37	PC CD
URIDIUM 2	22	29	A
UROPA 2	45	78	A, A12
UTOPIA – THE CREATION OF NATION	14	28	A, PC
V FOR VICTORY	17	62	MAC, PC
V FOR VICTORY 2 – MARKET GARDEN cz.1	18	63	MAC, PC
V FOR VICTORY 2 – MARKET GARDEN cz.2	22	65	MAC, PC
V FOR VICTORY 5 – OPERATION CRUSADER	23	76	MAC, PC
V FOR VICTORY 6 – STALINGRAD	24	63	MAC, PC
V FOR VICTORY 7 – D-DAY: AMERICA INVADES	51	67	PC
VALHALLA – BEFORE THE WAR cz.1	35	20	A, A12
VALHALLA – BEFORE THE WAR cz.2	36	22	A, A12
VALHALLA 3	43	77	A, A12
VEIL OF DARKNESS	7	22	PC
VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS – SPACE HULK 2	39	40	PC CD
VERMEER	25	22	A, C64
VIDEO CARD ARCADE	19	9	C64
VIKINGS	5	32	A, PC
VIKINGS	36	56	PC CD
VIKINGS 2 – KINGDOMS OF GERMANY	14	43	A, PC
VINYL – BOGINI Z MARSA	29	38	PC
VIROCOP	32	17	A, A12
VIRTUA COP 2	52	44	PC CD
VIRTUA FIGHTER	39	28	PC CD
VIRTUA FIGHTER	40	30	PC CD
VIRTUA FIGHTER 2	50	26	PC CD
VIRTUA SQUAD	42	21	PC CD
VIRTUAL KARTING	33	19	A12
VIRTUAL KARTS	32	40	PC CD
VIRTUAL POOL	26	44	PC CD
VIRTUAL SNOOKER	36	30	PC CD
VIRTUAL SPRINGFIELD – THE SIMPSONS	51	40	PC CD
VIRTUAL STADIUM SOCCER – FIFA'96	32	30	PC CD
VIRTUAL STUPIDITY – BEAVIS & BUTT-HEAD	33	48	PC CD
VIRTUOSO	22	33	PC
VIRUS	52	28	PC CD
VOODOO KID	50	60	PC CD
VORTEX	22	46	PC CD
VORTEX	33	28	PC CD
VOYAGES OF DISCOVERY	25	60	PC
VOYEUR 2	39	61	MAC, PC CD
VROOM (F1)	17	29	A, PC
VULCAN	16	65	PC, ST, ZX
W POTRZASKU	49	80	A, A12
WACUŚ THE DETECTIVE	49	82	A, A12
WAGES OF WAR	46	53	PC CD
WAGES OF WAR – QUEST FOR GLORY 3	8	21	MAC, PC
WAKE OF THE RAVAGER – DARK SUN 2 cz.1	22	40	PC
WAKE OF THE RAVAGER – DARK SUN 2 cz.2	23	48	PC
WALKER	30	20	A12
WALLS OF ROME	27	60	A, PC, CD
WAR COLLEGE, THE	38	62	PC CD
WAR GODS cz.1	48	22	PC CD
WAR GODS cz.2	49	29	PC CD
WAR IN RUSSIA	7	27	PC
WAR INC.	51	47	PC CD
WAR OF THE WORLDS (WP)	52	10	PC CD
WAR SHIPS	9	25	PC
WARCRAFT	21	64	PC
WARCRAFT ADVENTURES (WP)	49	14	PC CD
WARCRAFT 2	32	60	PC CD
WARCRAFT 2	34	59	PC CD
WARCRAFT 2 EXPANSION SET – BEYOND THE DARK PORTAL	38	60	PC CD
WARGAME CONSTRUCTION SET	14	9	C64
WARGAME CONSTRUCTION SET 2 – TANKS!	16	40	PC
WARGAME CONSTRUCTION SET 2 – TANKS!	34	58	PC
WARHAMMER – SHADOW OF THE HORNED RAT	33	52	PC CD
WARLORDS 2	6	26	PC
WARLORDS 2	34	59	PC
WARLORDS 2 DELUXE	36	34	PC CD
WARLORDS 2 – SCENARIO BUILDER	17	60	PC
WARLORDS 2 – SCENARIO BUILDER	34	59	PC
WARLORDS 3	49	68	PC CD
WARLORDS 3 (IM)	51	62	PC CD
WARRIORS	28	26	PC, PC CD
WARRIORS	33	28	PC, PC CD
WARRIORS OF RAVENLOFT – IRON & BLOOD	47	24	PC CD
WARWIND	43	62	PC CD
WARWIND 2 – HUMAN ONSLAUGHT	52	78	PC CD
WARZONE	20	26	A
WATCHTOWER	38	24	A12
WATERWORLD	51	36	PC CD
WAXWORKS cz.1	7	16	A
WAXWORKS cz.2	8	8	A
WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL STARS	34	55	PC CD
WEB, THE	32	55	PC CD
WEEN – THE PROPHECY	17	40	A, PC
WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER	43	80	A, A12
WENDETTA	42	82	A
WEREWOLF	29	51	PC CD
WESTERN FRONT	5	28	PC
WETLANDS	35	35	PC CD
WHEELS ON FIRE	47	76	A12
WHEELSPIN	34	24	A, A12
WHIZZ	23	27	A, PC
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	23	54	PC CD
WILD WEST SEYMOUR	14	9	A, C64, ST
WILIAMS ARCADE CLASSICS	40	32	PC CD
WINDOWS RISK	11	34	PC
WING COMMANDER – ARMADA	20	66	PC, PC CD
WING COMMANDER – ARMADA	22	46	PC, PC CD

Tytuł gry	Numer SS	Str.	Platforma
WING COMMANDER 3 – HEART OF THE TIGER	23	82	PC CD
WING COMMANDER 4 – PRICE OF FREEDOM	34	42	PC CD
WING COMMANDER 5 – PROPHECY (WP)	50	19	PC CD
WING COMMANDER 5 – PROPHECY	52	58	PC CD
WINGS OF FURY	[illegible]	6	A, C64, PC
WINGS OF GLORY	24	32	PC CD
WINGSTAR	35	25	PC
WINTER SUPERSPORTS	16	19	A, PC
WIPEOUT	33	84	PC CD
WIPEOUT XL	49	41	PC CD
WIRA	35	25	[illegible]C
WISIELEC	42	76	A
WITCHAVEN	31	47	PC CD
WITCHAVEN 2	37	100	PC CD
WIZARDRY GOLD	39	59	PC CD
WŁADCA	11	5	XL
WŁADCY CIEMNOŚCI	7	8	C64, XL
WŁADCY CIEMNOŚCI	22	8	C64, XL
WOLF	19	38	PC
WOLF PACK	27	42	PC CD
WOODEN SHIPS & IRON MEN	44	60	PC CD
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	23	84	PC CD
WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	25	44	PC CD
WORLD EMPIRE 2 DELUXE for WINDOWS	11	34	PC
WORLD OF SOCCER	25	19	C64
WORLD RALLY FEVER	38	100	PC CD
WORMS	33	20	A, PC, CD
WORMS – REINFORCEMENTS	36	25	A, PC, CD
WORMS – THE DIRECTORS CUT	46	79	A, A12
WORMS 2 (WP)	51	12	PC CD
WRESTLEMANIA – WWF	32	28	PC CD
WRESTLING SUPERSTARS	12	6	C64
WRESTLING SUPERSTARS	16	9	C64
WWF IN YOUR HOUSE	43	20	PC CD
WWF WRESTLEMANIA	32	28	PC CD
WYPRAWY KUPCA	10	5	XL
X-CAR EXPERIMENTAL RACING	50	46	PC CD
X-COM: TERROR FROM THE DEEP – UFO 2	25	64	PC, PC CD
X-COM: APOCALYPSE – UFO 3	47	56	PC CD
X-COM: APOCALYPSE – UFO 3	48	60	PC CD
X-MAN – CHILDREN OF THE ATOM	47	22	PC CD
X-WING	7	34	PC
X-WING vs. TIE FIGHTER	46	40	PC CD
X-WING vs. TIE FIGHTER	48	44	PC CD
XENO BOTS	6	35	A, PC
XENOPHAGE	41	20	PC CD
XIXIT	29	37	PC
XP8	38	25	A12
XS	48	29	PC CD
XTREME RACING	36	21	A12
YO! JOE!	26	21	A, PC
YODA ™ STORIES	47	33	PC CD
YOUR COMPUTER PETZ: CATZ!	51	41	PC CD
YOUR COMPUTER PETZ: DOGZ!	51	41	PC CD
YOUR COMPUTER PETZ: ODDBALLZ!	51	41	PC CD
Z	39	62	PC CD
ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	22	33	A
ZAGADKI LWA LEONA (WP)	52	12	PC CD
ZAK MCKRACKEN	28	24	A, C64, PC
ZEEWOLF	29	28	A
ZEEWOLF 2	35	22	A, A12
ZEPHYR	36	33	PC, PC CD
ZEPPELIN	20	64	PC
ZNIEWOLONY UMYSŁ – CYBERFORCE	31	18	A, A12
ZOMBIE DINOS	34	27	PC
ZONE 66	10	22	PC
ZONE RAIDERS	37	43	PC CD
ZOOL 2	16	41	A, PC
ZOOP	30	33	PC
ZORK GRAND INQUISITOR	52	62	PC CD
ZORK NEMESIS cz.1	36	47	PC CD
ZORK NEMESIS cz.2	37	48	PC CD
ZYCLUNT	31	22	PC

Amiga CD32

Tytuł gry	Numer SS	Str.
ALIEN BREED 3D	31	66
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	23	33
ALL TERRAIN RACING	25	30
ALADDIN	21	68
ARCADE POOL	21	24
BIG RED ADVENTURE,THE	23	42
BIG RED ADVENTURE, THE	49	81
BLACKTHORNE	22	28
BRIAN THE LION	34	66
BUMP & BURN	37	70
CANNON FODDER 2	21	20
CYBERWAR	21	46
DEATH MASK	22	33
DOUBLE,THE – MANCHESTER UNITED	31	27
DRAGONSTONE	31	18
FEARS	39	74
FLINK	32	66
GUARDIAN	33	17
ISHAR 3	22	38
JAMES POND 3	16	20
JET STRIKE	26	24
K 240	37	70
KID CHAOS	18	26
KINGPIN BOWLING	31	66
LABIRYNTH OF TIME,THE	24	26
LIBERATION	33	66
LION KING,THE	35	66
LITIL DIVIL	19	83
MANCHESTER UNITED – THE DOUBLE	23	36
MEGARACE	31	27
MEGARACE	16	27
NAUGHTY ONES	33	28
NICK FALDO'S GOLF	17	27
NOVASTORM	37	70
NOVASTORM	25	43
ON THE BALL	33	28
PINBALL ILLUSIONS	36	27
PINKIE	33	51
PIRATES GOLD!	23	31
QWAK	18	66
RISE OF THE ROBOTS	26	20
ROADKILL	20	44
SABRE TEAM	31	20
SCENA PL	17	66
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	38	74
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	22	22
SHADOW FIGHTER	31	27
SKELETON CREW	39	37
SLEEPWALKER	31	19
SOCCER KID	36	20
SPEEDBALL 2	32	20
SPERIS LEGACY,THE	33	66
SUPER SKID MARKS v.2.2	38	74
SUPER STARDUST	38	20
SUPERFROG	31	16
THOMAS PINBALL	25	28
ULTIMATE BODY BLOWS	21	19
UNIVERSE	39	74
UNIVERSE	22	19
WORMS	19	42
WORMS – REINFORCEMENTS	34	66
ZEEWOLF 2	33	20
	36	25
	35	22

SONY PlayStation

Tytuł gry	Numer SS	Str.
2EXTREME	43	66
ACTUA SOCCER	31	26
ADIDAS POWER SOCCER	38	72
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS – ATF	37	38
AGILE WARRIOR F–111X	36	65
AIR COMBAT	31	65
ALIEN TRILOGY	37	66
ALONE IN THE DARK	39	72
AREA 51	45	32
ASSAULT RIGS	37	40
ATF – ADVANCED TACTICAL FIGHTERS	37	38
ATLANTA 1996 – OLYMPIC GAMES COLLECTION	39	32
BATMAN FOREVER ARCADE	44	24
BATTLE ARENA TOSHINDEN	31	64
BATTLE ARENA TOSHINDEN	37	84
BATTLE ARENA TOSHINDEN	38	28
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	39	26
BATTLE SPORT	44	24
BLAZING DRAGONS	46	66
BURNING ROAD	41	60
BUST A MOVE 2	39	72
CASPER	44	64
CITY OF ANGELS – THE CROW	44	22
CITY OF LOST CHILDREN, THE (WP)	43	8
CITY OF LOST CHILDREN, THE	44	42
COOLBOARDERS	45	66
CONTRA	45	66
CRASH BANDICOOT	42	65
CRICKET	34	52
CRITICOM	36	64
CROW, THE – CITY OF ANGELS	44	22
CYBERIA	40	71
CYBERSPEED	32	33
D	38	47,72
DARKSEED 2 cz.1	32	46
DARKSEED 2 cz.2	33	42
DEATHTRAP DUNGEON (WP)	49	15
DESCENT	38	73
DESTRUCTION DERBY	32	84
DESTRUCTION DERBY	34	65
DIE HARD	42	64
DISRUPTOR	43	66
DOWN IN THE DUMBS	39	60
ECSTATICA 2 (WP)	45	9
ENTOMORPH	31	50
ESPN EXTREME GAMES	32	64
ESPN EXTREME GAMES	39	36
EXCALIBUR 2555 AD	48	64
FATAL RACING	30	84
FIFA'96 – VIRTUAL STADIUM SOCCER	32	30
FIFA'96 – VIRTUAL STADIUM SOCCER	34	64
FIFTH ELEMENT (WP)	51	13
FIGHTING FORCE	51	20
FINAL FANTASY 7 (WP)	44	11
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	32	36
FIRO & KLAWD	45	30
FORMULA 1	40	70
FRANKENSTEIN – THROUGH THE EYES...	34/35	49
GEX	38	72
GOAL STORM	33	64
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCRAM	32	42
INCREDIBLE HULK, THE	45	22
INDEPENDENCE DAY	45	31
IRON & BLOOD – WARRIORS OF RAVENLOFT	47	24
JEDI KNIGHT (WP)	43	9
JET RIDER	45	67
JUMPING FLASH !	31	65
JUMPING FLASH 2	45	67
JUPITER STRIKE	34	65
KRAZY IVAN	40	70
KRAZY IVAN	44	29
LEGACY OF KAIN	46	67
LOADED	32	65
LOMAX	46	68
LOST VIKINGS 2, THE – NORSE BY NORSE WEST	45	27
MAGIC CARPET	36	65
MDK (WP)	42	10
MDK	44	36
MDK	48	46
MECHWARRIOR 2	47	64
MESSIAH (WP)	51	15
MICKEY'S WILD ADVENTURE	37	67
MICRO MACHINES v3	48	64
MORTAL KOMBAT 3	32	64
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB–ZERO (WP)	45	17
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB–ZERO (WP)	48	21
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB–ZERO	51	18
MORTAL KOMBAT TRILOGY	43	16
NANOTEK WARRIOR	48	65
NBA IN THE ZONE	37	66
NBA JAM	31	28
NBA JAM EXTREME	44	65
NBA LIVE'97	42	65
NBA LIVE'97	44	26
NEED FOR SPEED,THE	36	64
NHL HOCKEY'96	31	29
NHL OPEN ICE	48	65
NORSE BY NORSE WEST – THE LOST VIKINGS 2	45	27
OFF–WORLD INTERCEPTOR	35	65
OLYMPIC GAMES COLLECTION – ATLANTA 1996	39	32
PANDEMONIUM	43	67
PERFECT WEAPON	46	25
PORSCHE CHALLENGE	47	64
PRICE OF FREEDOM – WING COMMANDER 4	34	42
PRIMAL RAGE	38	73
RAGE RACER	44	64
RAPID RELOAD	31	64
RAVEN PROJECT,THE	32	52
RAYMAN	32	66
RELOADED	44	65
RELOADED	47	31
RESIDENT EVIL	39	72
RESURECTION: RISE 2	35	28
RETURN FIRE	37	39
REVOLUTION X	38	37
RIDGE RACER	33	65
RIDGE RACER REVOLUTION	38	73
RISE 2: RESURECTION	35	28
ROAD RASH	35	65
ROAD RASH	39	39
ROBOTRON–X	48	28
S.P.Q.R.	46	42
SENTIENT	46	68
SHADOW OF THE HORNED RAT – WARHAMMER	33	52
SHELSHOCK	38	73
SHOCKWAVE ASSAULT	36	31
SKELETON WARRIORS	41	61
SOUL BLADE (SOUL EDGE)	44	16
SOUL BLADE (SOUL EDGE)	45	18
SOUL EDGE (SOUL BLADE)	44	16
SOUL EDGE (SOUL BLADE)	45	18
SOVIET STRIKE	42	64
STARBLADE	33	65
STREET FIGHTER ALPHA 2	43	18
STREET FIGHTER THE MOVIE	32	64
STRIKER'96	36	65
SUIKODEN	47	65
TEKKEN	33	64
TEKKEN 2	41	18
TENKA	46	67
THUNDER TRUCK RALLY	46	66
TIME COMMANDO	39	44,72
TOMB RAIDER (WP)	41	11
TOMB RAIDER cz.1	43	36
TOMB RAIDER cz.2	44	50
TOMB RAIDER 2 (WP)	48	15
TOMB RAIDER 2	52	32
TOP GUN	35	32
TOTAL ECLIPSE TURBO	33	65
TOTAL NBA'96	37	67
TUNNEL B1	41	60

Tytuł gry	Numer SS	Str.
TUNNEL B1	44	32
TWISTED METAL	35	65
TWISTED METAL 2	43	67
UBIK	49	12
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	39	26
VANDAL HEARTS	47	65
VIRTUA FIGHTER KIDS	42	67
WAR GODS cz.1	48	22
WAR GODS cz.2	49	29
WARHAMMER – SHADOW OF THE HORNED RAT	33	52
WARHAWK	32	65
WARRIORS OF RAVENLOFT – IRON & BLOOD	47	24
WING COMMANDER 4 – PRICE OF FREEDOM	34	42
WIPEOUT	33	84
WIPEOUT	34	64
WIPEOUT 2097	41	61
WORMS	33	21
WORMS – REINFORCEMENTS	36	25
WRESTLEMANIA – WWF	32	28
WRESTLEMANIA – WWF	33	65
WWF IN YOUR HOUSE	43	20
WWF WRESTLEMANIA	32	28
WWF WRESTLEMANIA	33	65
ZERO DIVIDE	35	64

SEGA Saturn

AMOK	48	66
AREA 51	45	32
ATHLETE KINGS	44	67
BATMAN FOREVER ARCADE	44	24
BATTLE ARENA TOSHINDEN	37	28,84
BATTLE ARENA TOSHINDEN	38	28
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX	40	26
BOMBERMAN	48	66
BUG TOO	47	66
CATFIGHT	40	31
CHAOS CONTROL	40	68
COMMAND & CONQUER	44	66
CRIME WAVE	47	67
CYBERBOTS – FULLMETAL MADNESS	48	20
D	38	47
DARK SAVIOR	47	67
DAYTONA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION	43	68
DAYTONA USA	35	67
DEATHTRAP DUNGEON (WP)	49	15
DESTRUCTION DERBY	41	62
DIE HARD ARCADE	45	68
DOOM	45	68
DOWN IN THE DUMBS	39	60
EARTHWORM JIM 2	44	66
EXHUMED	44	67
F1 CHALLENGE	38	70
FIGHTERS MEGAMIX	46	22
FIGHTING VIPERS	42	18
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	32	36
FULLMETAL MADNESS – CYBERBOTS	48	20
GHEN WAR	48	67
GOLDEN AXE THE DUEL	39	70
GUARDIAN HEROES	39	71
GUNGRIFFON	40	68
HANG ON GP'96	39	70
HARD CORE 4x4	45	69
IN THE HUNT	44	66
INDEPENDENCE DAY	45	31
LOST VIKINGS 2, THE – NORSE BY NORSE WEST	45	27
MANX TT	46	69
MORTAL KOMBAT TRILOGY	52	18
MR BONES	47	66
MYSTARIA	45	69
NBA ACTION	40	69
NHL ALL STAR HOCKEY	37	65
NHL HOCKEY'96	31	29
NORSE BY NORSE WEST – THE LOST VIKINGS 2	45	27
LAST BRONX	50	81
LOADED	40	69
PANZER DRAGOON	35	67
PANZER DRAGOON	45	29
PANZER DRAGOON 2	37	65
PERFECT WEAPON	46	25
RAVEN PROJECT,THE	32	52
RAYMAN	38	70
RESURECTION: RISE 2	35	28
REVOLUTION X	38	37
RISE 2: RESURECTION	35	28
ROBOTICA	36	67
SCORCHER	48	67
SEGA RALLY	37	64
SHINOBI–X	36	67
SONIC 3D BLAST	46	69
SONIC R	50	86
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	47	66
STREET FIGHTER ALPHA 2	43	18
TOMB RAIDER (WP)	41	11
TOMB RAIDER	42	66
TOMB RAIDER	43	36
TOMB RAIDER 2 (WP)	48	15
TOMB RAIDER 2	52	32
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	39	26
VIRTUA COP	38	70
VIRTUA COP 2	43	69
VIRTUA FIGHTER	39	28
VIRTUA FIGHTER	40	30
VIRTUA FIGHTER 2	36	29
VIRTUAL HYLIDE	37	64
VIRTUAL ON	43	68
WORMS	33	21
WORMS – REINFORCEMENTS	36	25
WRESTLEMANIA	32	28
WWF IN YOUR HOUSE	43	20

SEGA MegaDrive

6 PACK	38	76
ALADDIN	41	66
CASTLEVANIA	39	76
COLUMNS	38	76
DONALD IN MAUI MALLARD	37	68
ESCAPE FROM MARS	40	73
FIFA'96 – VIRTUAL STADIUM SOCCER	32	30
GOLDEN AXE	38	76
MEANBEAN MACHINE	41	66
NBA JAM	31	28
NIGHTS	41	62
NHL HOCKEY'96	31	29
POWER RANGERS	37	68
PRIMAL RAGE	39	76
REVENGE OF SHINOBI	38	76
REVOLUTION X	38	37
SMURFS	40	73
SONIC	34	26
SONIC	39	76
SPARKSTER	40	73
STORY OF THOR 2, THE	41	62
STREETS OF RAGE	38	76
SUPER HANG–ON	38	76
TOY STORY	37	68
TURTLES TOURNAMENT	41	66
WORLD CUP ITALIA	38	76
WWF WRESTLEMANIA	32	28
WW SOCCER	42	66

Spis treści Secret Service - konsole Nintendo

Tytuł gry	Numer SS	Str.
Nintendo GameBoy		
ALIEN 3	47	69
ANIMANIACS	46	71
DONKEY KONG LAND 2	45	71
EMPIRE STRIKES BACK	45	71
F–1 RACE	44	68
LION KING	40	72
METEROID 2	45	71
PINOCHIO	44	68
PRIMAL RAGE	42	70
SMURFS	40	72
SMURFY	47	69
SPIROU	44	68
SUPER MARIOLAND	41	64
TENNIS	41	64
TERMINATOR 2	47	69
TOY STORY	40	72
XENON 2	46	71
Atari Jaguar		
ALIEN vs PREDATOR	31	67
ATARI KARTS	36	66
BUBSY	36	66
CYBERMORPH	33	67
DRAGON	35	66
FEVER PITCH SOCCER	37	69
FLASHBACK	36	66
FLIP OUT	34	67
HIGHLANDER	34	67
HOOVER STRIKE – UNCONQUERED LANDS	33	67
IRON SOLDIER	38	77
KASUMI NINJA	33	67
MISSILE COMMAND 3D	37	69
PITFALL	37	69
RAIDEN	34	67
RAYMAN	32	66
SUPER BURNOUT	31	67
SUPER CROSS	38	77
TEMPEST 2000	38	77
ULTRA VORTEX	31	67
UNCONQUERED LANDS – HOOVER STRIKE	33	67
VAL D'ISERE SKIING	32	67
WHITE MAN CAN'T JUMP	32	67
ZOOL 2	35	66
Nintendo 64		
CRUSHIN' USA	43	70
DOOM 64	47	68
KILLER INSTINCT GOLD	45	16
MARIO KART 64	47	68
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB–ZERO (WP)	45	17
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB–ZERO (WP)	48	21
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB–ZERO (WP)	51	18
MORTAL KOMBAT TRILOGY	52	18
ROBOTRON–X	48	28
SHADOWS OF THE EMPIRE	43	70
TUROK	46	70
UNREAL (WP)	48	12
WAR GODS cz.1	48	22
WAR GODS cz.2	49	29
WAVE RACE 64	45	70
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY	45	70
Automaty		
MORTAL KOMBAT 4 (WP)	45	16
MORTAL KOMBAT 4	49	26
STREET FIGHTER 3	43	14
TEKKEN 3	43	14
TEKKEN 3	46	20
VIRTUA FIGHTER 3	43	14

Tytuł gry	Numer SS	Str.
3DO		
ISIS	44	38
Super Nintendo		
ADDAMS FAMILY VALUES	41	65
ANIMANIACS	34	62
BIKER MICE	37	62
BLAZING SKIES	35	62
CHAOS IN THE WINDY CITY – MICHAEL JORDAN	34	62
DEMON'S CREST	36	62
DIDDY'S KONG QUEST	37	62
DONKEY KONG COUNTRY	32	62
DOOM	32	62
FIFA'96 – VIRTUAL STADIUM SOCCER	32	30
FLINSTONES, THE	41	65
FULL THROTTLE RACING	35	62
HARLEY'S HUMONGOUS	39	68
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	36	62
ITCHY & SCRATCHY	36	62
JUDGE DREDD	31	62
JUDGE DREDD	38	36
KILLER INSTINCT	33	62
MICHAEL JORDAN – CHAOS IN THE WINDY CITY	34	62
MORTAL KOMBAT 3	32	62
NBA JAM	30	28
NBA LIVE'96	33	62
NHL HOCKEY'96	31	29
ON THE BALL	40	74
PARODIUS	41	65
POCKY & ROCKY 2	31	62
POPULOUS	39	68
PUZZLE BOBBLE	40	74
R–TYPE	39	68
REVOLUTION X	38	37
STAR WARS	37	43
STARGATE	34	62
SUPER PUNCH–OUT	38	67
TIM IN TIBET	37	62
TOPGEAR 3000	33	62
TRUE LIES	38	67
WARLOCK	38	67
WRESTLEMANIA – WWF	32	28
WWF – WRESTLEMANIA	32	28
X–MEN	40	74
YOSHI'S ISLAND	35	62

CZYTAJ SECRET SERVICE

SCAN VANGIS 2012 FOR
WWW.RETROREADERS.MAKII.PL

ISBN 83-905481-0-8

9 788390 548173

Kompendium 3

KOMPENDIUM WIEDZY